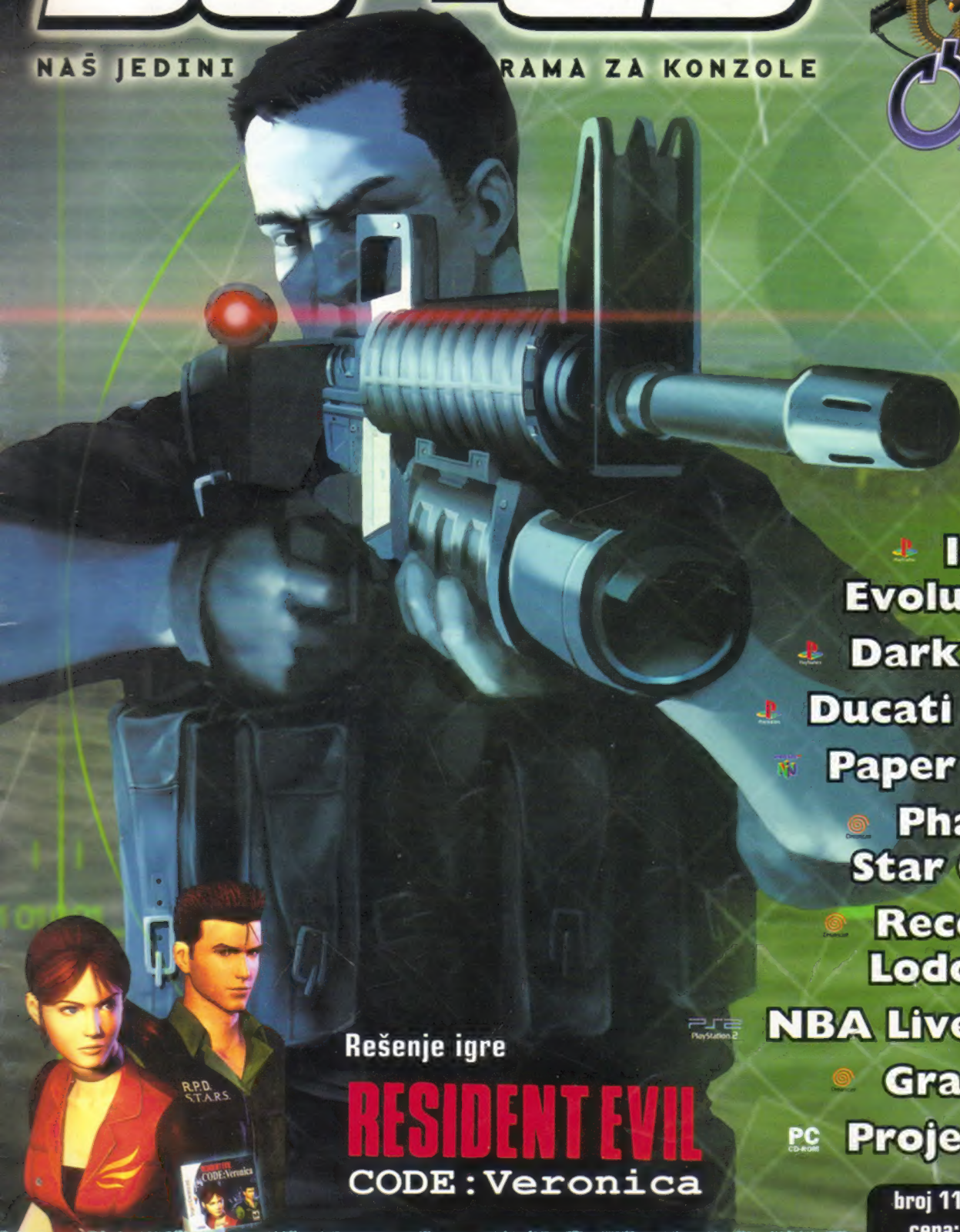



# boNUS


NAŠ JEDINI


RAMA ZA KONZOLE




 **ISS Pro  
Evolution 2**

 **Dark Stone**


 **Ducati World**

 **Paper Mario**

 **Phantasy  
Star Online**

 **Record Of  
Lodos War**

 **NBA Live 2001**

 **Grandia 2**

 **Project: IGI**

Rešenje igre

**RESIDENT EVIL**

CODE: Veronica

broj 11 • godina II

cena: 99 dinara

CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Sega napušta svet konzola • Bili smo na sajmu u Ninbergu • Vesti  
Majstor Raša: Popravka PAL konvertora • FRP: Rolemaster • Trikovi  
Predstavljamo: Microsoft X Box • Brate, u kom si fazonu? • Poster



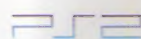
# Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?



Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatresu volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



**360 MODENA RACING WHEEL**



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36





**boNus**  
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:  
**Bonus World**

Direktor i odgovorni urednik:  
**Miroslav Petrović**

Glavni urednik i dizajn:  
**Darko Wolf**

Grafički urednici:  
**Dejan Wolf**  
**Branko Jeković**

Grafička priprema:  
**Esad Arif**

Marketing:  
**Dejan Wolf**  
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:  
**Miljan Lakić, Uroš Tomić,**  
**Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić**

Ilustracije:  
**Valentin Šalja**

Sekretarica redakcije:  
**Jelena Stevanović**

Lektura u ovom broju:  
**Tamara Barjamović**

Saradnici u ovom broju:  
**Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo,**  
**Miroslav Đorđević, Radovan Subotić,**  
**Galeb, Petar Mišić, Marko Lambeta**

Štampa:  
**Grafomarket, Beograd**

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:  
**BONUS, Poštanski Fah 32,**  
**11050 Beograd 22**

e-mail:  
**bonus@eunet.yu**

Novi telefoni redakcije:  
**(011) 340-77-12**  
**340-77-36**

Pretplata:  
za detaljnije uslove pretplate  
pogledajte stranu 39

**SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE**  
**SE NA KIOSCIMA POJAVITI**  
**25. MARTA 2001.**

Svi oni koji redovno prate naš časopis, verovatno su već na naslovnoj strani primetili jednu neobičnost: pored godine izlaženja časopisa, stoji ponosno cifra 2. Pre tačno godinu dana, na ovoj istoj strani, u istoj pozi u dnu strane, sa par probranih reči (tada jedva skrpljenih), ja sam vas pozdravio po prvi put. Od tada do danas prošlo je tačno 11 brojeva našeg i Vašeg časopisa. On se širio i rastao i nadamo se, bivao sve bolji i bolji, da bi dostigao današnji oblik, formu i tiraž. To ne znači da se mi nećemo truditi da ga još poboljšamo, proširimo i ulepšamo. Ukoliko u sledećoj godini budemo napredovali kao u prošloj, svi ćemo biti srećni.

I, eto nama razloga za slavlje. Ipak, rođendan je rođendan i treba ga proslaviti. Na stranicama sledećeg broja, moći ćete da pogledate i pročitate kako je slavlje proteklo, ko je sve prisustvovao, a boga mi i da po prvi put vidite kako izgledaju neki od nas.

Ali, kako to obično biva u životu, radost i tuga idu zajedno. Ta tužna vest, koja je, verujem, doprla do svakog dobrog poznavaoца konzola je da firma Sega prestaje da proizvodi konzole. Za one koji su redovno pratili vesti u našem časopisu to nije iznenađenje, ali šok sigurno jeste. Taman kada se Dreamcast ustoličio kao konzola broj jedna u našoj redakciji, sve prestaje. Mi se nadamo da tako dobra konzola ipak neće propasti i da će se naći neko rešenje, neka nova firma koja će nastaviti da je proizvodi. Šta ćete?! Život je takav, kao sarma - nekom kupus, nekom meso.

Inače, kod nas u časopisu je sve po starom. Majstor Raša ne prestaje da nas iznenađuje svojim tekstovima. Ovoga puta on piše o popravci PAL konvertora u kućnoj varijanti. Pošto mu je ponestalo ideja, zamolio bih sve vas da mu pomognete i da date svoje predloge o čemu da piše. Na vaš zahtev smo vratili i rubriku o FRP-u, koja će od ovog broja pa na dalje biti stalna. I Uroš se ustalio sa svojom rubrikom i za ovaj broj je rešio da nam otkrije svoju stranu koju malo ko od nas poznaje: emotivnu. Da, da i on je jednom bio zaljubljen, a kako su sve prave ljubavi tužne, ni ova se nije završila srećno. I po prvi put smo pripremili rešenje jedne igre za Dreamcast (kakva ironija).

Toliko za ovaj broj. Uživajte u stranicama ovog broja koji smo pripremili za Vas i do sledećeg puta, pozdrav!

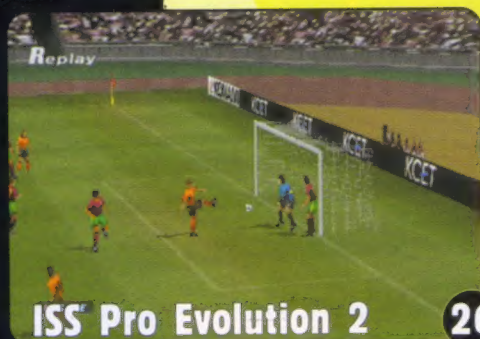


**reč urednika**

**boNus**

03





ISS Pro Evolution 2

26



Phantasy Star Online

38



ONI

54



Project: IGI

56

## predstavljamo . . . . . 06

Ovoga puta bili smo na malo poznatom sajmu u Ninbergu. Kakav je to sajam i šta smo tamo videli, pročitajte u ovoj rubrici.

## mi i vi na ti . . . . . 08

## vesti . . . . . 10

## predstavljamo . . . . . 14

Ne, nije greška. U ovom broju predstavljamo vam dve stvari od kojih je ova mnogo značajnija i važnija - Microsoft X Box.

## na vidiku . . . . . 16

Šta ćemo igrati na konzolama narednih meseci, saznajte pre svih.

## nove igre . . . . . 21

## FRP . . . . . 62

Posle kraće pauze, ponovo smo vratili ovu rubriku u naš časopis. Ovoga puta pišemo o Rolemaster-u!

## hardware . . . . . 64

## evo rešenja . . . . . 65

Po prvi put u našem časopisu imate priliku da pročitate rešenje jedne igre za Dreamcast. Ovoga puta to je Resident Evil Code: Veronica.

## drži vodu ... . . . . 73

Majstor Raša će ovog puta obradovati sve one koje imaju problema sa PAL konvertorom: kako da prepoznate i otklonite problem.

## trikovi . . . . . 74

## brate, u kom si fazonu? . . . . . 80

Uroš je rešio da nam otvori svoju dušu i ispriča svoju tužnu ljubavnu priču, naravno, bez srećnog zavšetka!

## pomagajte drugovi . . . . . 82

Ne odustajte, ima nade ... pošaljite nam pismo i možda tamo ima nekoga ko zna odgovor na vaše pitanje

## mali oglasi . . . . . 82



### Sony Playstation

Alex Ferguson's Player Manager 2001	30
Aqua GT	29
Arc the Lad Collection	16
Castrol Honda VTR	24
Dark Stone	21
Dave Mirra Freestyle BMX: Max. Remix	18
Ducati World	28
Warm Up! GP 2001	25
Ford Racing	25
ISS Pro Evolution 2	26
Vanishing Point	32



### PlayStation 2

Army Man: Green Rogue	16
Baldur's Gate Dark Alliance	19
Gauntlet Dark Legacy	17
NBA Live 2001	53
ONI	54
Project Eden	17
Shenmue 2	18
Starwars Starfighter	19



### Nintendo 64

Animal Forest	17
Paper Mario	52



### Game Boy Color

The Mummy	51
Mario Tennis	51
The Simpsons: Night of Living	19



### Dreamcast

Charge'n Blast	33
Daytona 2001	49
Draconus: Cult Of The Wyrms	45
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	17
Gigawatt 2	16
Grandia 2	46
NFL 2K1	36
Omikron: The Nomad Soul	40
Phantasy Star Online	38
Project Justice	18
Record Of Lodoss War	34
Surf Rocket Racers	37
UEFA Dream Soccer	19



### PC

America	58
Antaeus Rising	16
Battle Of Britain	60
Kingdom under Fire	61
Magic & Mayhem: The Art of Magic	18
Myst III: Exile	19
Project IGI	56

## Spisak oglasivaca :

Beograd On Line	9
Beosoft	2,7,27,31,50,84
Cedeteka MK	29
Duh Games	23
EX SBS	57
Game klub PlayStation	30
GL Soft	35
Goggio Game Boy	24
Master CD	15
Monster	47
Outer Space	13
Pakom	59,83
PreCiz	57
PC Petak	9
SBS	33
Shine	55
Spin	5
Telefonski servis Pobednik	41,44
Trik	79
Video Games Club	55
ZDE	20



# SPIN

**Maloprodaja i Veleprodaja**

**Niš, B.C. Kalča lok DI-113**



**Najveći izbor igara  
i programa  
na jednom mestu  
za PC, Sony, PS 2,  
SEGA Dreamcast,  
VCD i DVD filmova**

**Konzole i dodatna oprema**

**Opremite svoj klub po najpovoljnijim cenama**

## 018 /548-007

**DVD**  
VIDEO



**Radno vreme :**  
9-21  
subotom 9-16





# Spielwarenmesse

## Internacionalni sajam igraćaka

Veliki sajam igraćaka (organizatori tvrde da je najveći u Evropi, a možda i na celom svetu) po imenu Spielwarenmesse održava se svake godine u nemačkom gradu Nürnbergu. Održan je i ove godine i trajao od 1. do 6. februara, a naravno, izaslanici vašeg omiljenog časopisa su bili tamo.



Ovako sajam izgleda spolja.

Šta će Bonus na sajmu igraćaka, možda ste se zapitali? Pa, normalna stvar je da će u svakoj prilici gde se okuplja mnogo potencijalnih kupaca igraćaka, tu biti prisutni i veliki proizvođači digitalnih igraćaka - video igara i konzola.

Na sajmu je bilo prisutno zapanjujućih 2800 izlagača, od kojih je grupa mala, ali odabrana pripadala svetu digitalne zabave. Od izdavača igara tu su bili Take 2,

Infogrames, Hasbro i drugi, ali nama su najzanimljiviji bili proizvođači konzola - Sega i Nintendo, čiji su štandovi bili među najvećim i najzapaženijim, ali na žalost iz potpuno različitih razloga.

U ovomesečnim vestima mogli ste pročitati da je Sega definitivno odušla od proizvodnje konzola i hardvera uopšte. Sajam je počeo baš istog dana kada je Sega objavila da se povlači s tržišta konzola, a pošto je Sega zakupila ogroman izložbeni prostor baš u svojstvu proizvođača konzola (što se, naravno, radi dosta pre samog otvaranja sajma), kompanija je bila primorana da otkáže svoje prisustvo. U stvari, desilo se nešto još čudnije - celokupan Segin štand je pretvoren u veliki kafić!

No, Nintendo sličnih problema nije imao, s obzirom na Pokemon maniju koja još uvek hara celim svetom, pa i Nemačkom, i iskoristio je Spielwarenmesse za evropsku pretpremijeru svoje nove konzole Game Boy Advance, što je nama definitivno bio najzanimljiviji događaj na vascelom sajmu. Nova Nintendova ručna konzola je bila dostupna za igranje u punom sjaju. To

ne treba da nas čudi, s obzirom da je japanska premijera pomena (unapred) već za 21. mart, pa je normalno da je rad na konzoli završen.



Game Boy Advance, glavna zvezda ovog sajma.

Na sajmu je razotkriveno da se evropska premijera Game Boy Advance konzole planira za oktobar. Pored tih lepih vesti i činjenice da smo mogli videti iz prve ruke kakvo je pravo malo čudo od konzole u pitanju, (i to u tri boje - bela, ljubičasta i plava) Nintendo je prikazao još gomilu zanimljivih dodataka i podataka, kao i spisak igara koje su trenutno u planu za Game Boy Advance.

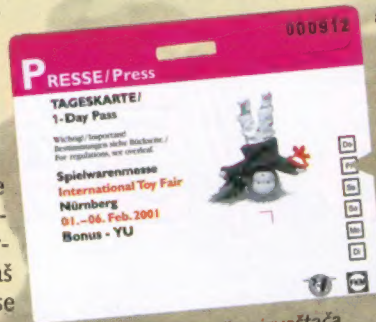
Za početak, definitivno smo videli da je GBA potpuno kompatibilan s igrama za Game Boy Color. I pored svih glasina o potencijalnim 3D mogućnostima novog Game Boya, za sada, sudeći po igricama, nema govora o tome - po kvalitetu grafike, igrice najviše podsećaju na one sa SNES-a. Malo li je, za konzolu razmera 15x20 cm... Nintendo tvrdi da će baterije (dva komada AA) bez frke trajati 15 do 20 časova igranja.

Pored svega toga, bilo je tu i par zanimljivih periferija, kao što komunikacioni kabl koji omogućava povezivanje do četiri konzole. Najluđe od svega - Nintendo ostavlja opciju tvorcima igara,

da ako mogu i hoće, naprave igru tako da je za njeno mrežno igranje dovoljan samo jedan kertridž! Da, igre su i dalje na kertridžima, što je i očekivano, sobzirom da bi nekakvo drugačije rešenje podiglo cenu konzole (koja je već poprilična - očekuje se da će u Japanu koštati 9800 jena, što je skoro 100 USD), a i ne bi bila moguća kompatibilnost s GBC. Što se igara tiče, Nintendo je najavio nekoliko Mario igara (naravno), nekoliko strategija (Game Boy Wars Advance, Napoleon), ali tu su i Silent Hill, Castelvania, kao i Segini Chu Chu Rocket, Sonic, Mr. Driller 2...



Sajam je lično otvorio nemački kancelar Gerhard Šreder



Press kartica vašeg izveštača.



Par ekrana iz igara za Game Boy Advance, koji svi nestrpljivo očekujemo.

predstavljamo



# boNus velika nagradna igra



## BONUS majice dobili su:

1. Borđević Srđan, Kragujevac
2. Žvadinović Marko, Soko Banja
3. Milutinović Dragan, Beograd
4. Popović Marija, Zaječar
5. Ristić Nebojša, Pančevo
6. Protić Nevena, Paraćin
7. Urošević Tomica, Zrenjanin
8. Radojević Vuk, Bajina Bašta
9. Lukić Đorđe, Beograd
10. Tođić Petar, Obrenovac
11. Raičević Borislav, Nikšić
12. Šeragi Žolt, Bečej
13. Petronijević Đorđe, Ban. Karlovac
14. Nikolić Boško, Kragujevac
15. Ljubičić Slavša, Irig
16. Plavić Nenad, Beograd
17. Kundačina Boris, Beograd
18. Radelović Ljilja, Beograd
19. Vojinović Stevan, Požarevac
20. Pantelić Tomo, Herceg Novi

## BONUS kačkete dobili su:

1. Juhas Robert, Mali Idoš
2. Jović Zoran, Novi Sad
3. Lončar Siniša, Beograd
4. Dimitrijević Vuk, Beograd
5. Petrović Nemanja, Prokuplje
6. Fir Adrian, Bačka Topola
7. Čirić Marko, Beograd
8. Vuković Jovan, Kraljevo
9. Danilović Sandra, Beograd
10. Matejić Duško, Mali Zvornik
11. Konstantinović Vukan, Niš
12. Dudaš Bojan, Rumenka
13. Spasojević Mirko, Požarevac
14. Reljić Darko, Beograd
15. Mihajlović Ivana, Sombor
16. Petraš Jan, Kulpin
17. Nedeljković Irena, Beograd
18. Ilić Jasmina, Beograd
19. Todorović Dejan, Kikinda
20. Damjanović Milan, Bečej

## FRUIT OF THE LOOM majice dobili su:

- |                                     |                                  |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Šešelj Boris, D.Tavankut         | 16. Jovanović Marko, Beograd     |
| 2. Marinković Sanja, Kos. Mitrovica | 17. Dragutinović Miloš, Beograd  |
| 3. Spasenović Saša, Beograd         | 18. Zorić Strahinja, Subotica    |
| 4. Milosavljević Petar, Čačak       | 19. Sretenović Nikola, Niš       |
| 5. Ilić Dimitrije, Suvi Do          | 20. Atanacković Ljubiša, Beograd |
| 6. Milosavljević Miloš, Požarevac   | 21. Žulj Ante, Kečkemet          |
| 7. Pavlović Igor, Beograd           | 22. Škahić Nakib, Novi Pazar     |
| 8. Čonić Aleksandar, Soko Banja     | 23. Tamara Ramabović, Višnjica   |
| 9. Dulić Darko, Đurđin              | 24. Barabara Lutvi, Niš          |
| 10. Skenderović Sladan, D. Tavankut | 25. Miljan Cenić, Lapovo         |
| 11. Mitić Goran, Valjevo            | 26. Stevan Milenković, Niš       |
| 12. Ljubojević Igor, Čačak          | 27. Salveta Gazemi, Kraljevo     |
| 13. Mladenović Saša, Beograd        | 28. Sima Stojić, Novi Sad        |
| 14. Marković Dušan, Beograd         | 29. Dragoljub Čurčić, Užice      |
| 15. Nestorović Ilija, Ruma          | 30. Ognjen Pašić, Kragujevac     |

## Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

### PSX disk:

Bratić Goran, Beograd  
 Petrović Jelena, Kruševac  
 Keri Alen, Bajmok  
 Zoran Lutovac, Kraljevo  
 Goran Kristić, Beograd  
 Aleksandar Bogić, Požarevac  
 Radovan Lukić, Modriča  
 Marko Đuričić, Beograd  
 Boško Stanišić, Podgorica  
 Stefan Jovanović, Arandelovac

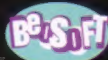
# Samo u

# BeaSOFT-u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dođite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **Naše servisere** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.

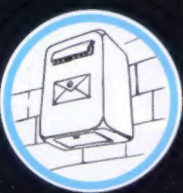


Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

**Zbog povećanja kapaciteta servisa, Beasoftu su potrebni kvalifikovani stručnjaci. Ukoliko znate i želite da radite u našem servisu, javite se!**





## BLEEM! (1)

✉ Dragi Bonuse,

Pošto ste pisali hvalospeve o Dreamcast-u i pošto posedujem dotičnu konzolu moram da vas obavestim da neke stvari nisu tačne, a sve zbog objektivnog informisanja čitalaca.

1. Takozvani bleem! disk pomoću koga mogu da se učitavaju diskovi za PSX što praktično znači da kupovinom Sege imate i PSX ne postoji!!! Barem ga nema ni kod jednog prodavca konzola ili CD-a. Ako vi znate da postoji, objavite adresu i telefon prodavca i cenu.

2. Kakav priključak je potreban da bi se Dreamcast igrao na VGA monitoru, gde može da se nabavi i gde se priključuje na konzolu.

3. Što se tiče pristupa internetu bilo bi dobro da u nekom od narednih brojeva to pobliže objasnite (mislim na setovanja, tip TF centrale, i slično), pošto ja to nisam do sada uspeo a i provajderi se kod nas baš ne snalaze.

4. Da li je moguće koristiti PC tastaturu i ako jeste kako je priključiti na Dreamcast.

P.S. To su bile primedbe a što se tiče konzole stvarno je fenomenalna. PSX koji sam ranije imao u odnosu na Dreamcast je kao konzola sa buvljaka (TERMINATOR).

Ivan, Niš

**boNus** Zbog istine, objektivnog informisanja javnosti, a u odbranu časopisa Bonus odgovorom:

1. Bleem! emulator POSTOJI. Ja sam ga lično video na delu, prošlog maja u L.A. i igre na njemu rade savršeno. Čak i igre koje se emuliraju izgledaju mnogo bolje na DC, nego na PSX-u. To što ga kod nas nema ili može da se nađe verzija koja nije ispravna, ne znači da ne postoji. Adresa proizvođača je:

Bleem, inc

5709 Melrose avenue

Los Angeles, ca 90038

Pa ko voli, nek' izvoli. U inostranstvu mu se cena kreće negde oko 70 DM, pa razmislite da li ćete kupiti ili sačekati neko vreme.

2. Priključak ima razna imena, najčešće se zove VGA Box ili VGA kabl i priključuje se u video izlaz Dreamcast i u monitor.

3. Mnogi od vas su nas to pitali i verovatno ćemo u sledećem broju pisati o tome.

4. Na žalost, ne.



Janković Vojislav, Beograd

## BLEEM! (2)

✉ Zdravo redakciju,

1. Od početka decembra sam vlasnik Dreamcasta, pa me zanima onaj bleem! emulator. Hteo bi da znam da li ste ga lično probali i da li rade na njemu svi PlayStation diskovi (naše kopije). Ako radi, gde ga mogu kupiti i po kojoj ceni? Ovde u Novom Sadu po CD klubovima postoje 4 verzije, od kojih ni jedna ne radi.

2. Časopis je super, sa jednom zamerkom; kod pretplate na Bonus bi mogli da uključite i Dreamcast CD-ove. A da. Ako već mora, nemojte toliko stranica trošiti na PC.

Pozdrav celoj redakciji, Miroslav

**boNus** 1. Pročitaj odgovor na prethodno pismo. Tvoje pitanje je ujedno i odgovor Ivanu iz Niša, koji tvrdi da ovaj emulator ne postoji.

2. Što se tiče pretplate i diskova za DC, za sad ne postoji varijanta da uz pretplatu šaljemo i CD-ove za Dreamcast, ali ćemo pokušati i to da rešimo. Broj stranica za PC neću više ni da komentarišem.

## IZGREBANI DISKVI

✉ Čao Bonusovci!

Ne želim da budem dosadan i zbog toga neću da vas hvalim kako ste najbolji. Zovem se Saša, a sada da pređemo na pitanja:

1. Znate li neke trikove za igre: Twisted Metal IV, This Is Football, CTR, Spec Ops: Ranger Elite?

2. Da li se novi, ali oštećeni CD-ovi (izgrebuckani) mogu popraviti i ako mogu, kako?

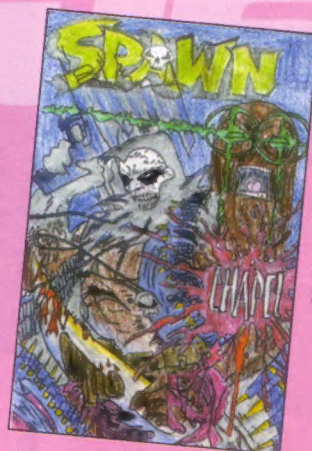
3. Postoji li MEMORY CARD za PSX sa većim kapacitetom od standardne?

4. Šta da radim sa starim CD-ovima na kojima se nalaze igrice koje znam napamet? Hvala!

Saša, Bački Gradac

**boNus** 1. Znamo. Većina od tih trikova je objavljena u starijim brojevima časopisa. Stoga ti jedino preostaje da ponovo prelistas starije brojeve ili ukoliko ih nemaš da ih naručiš od nas.

2. Naravno. U svetu postoji mnogo sprava, tečnosti i pasti koji dodavanjem posebnog sloja (obično neke vrste plastike), popunjavaju brazgotine na diskovima. Pošto se zapis na CD-ovima nalazi sa gornje



??, ??

je, a ne donje strane (kako to svi obično misle), problem je čisto mehaničke prirode. Ono što ti možeš da uradiš, a što neki put pomaže (provereno) je da takav disk opereš sa tečnim sapunom i mlakom vodom. Ovu operaciju izvedi veoma pažljivo i disk obriši sa nekom mekanom krpom, kako ga ne bi još više oštetio.

3. Memorijske kartice se prave ne samo sa standardnim brojem blokova (15), već i sa duplim, četvorostukim, čak i sa osmostrukim kapacitetom (2, 4 i 8 MB).

4. Mogao bi da još besplatno mali oglas kod nas u časopisu (pogledaj stranu 82.). Inače, svi mali oglasi u kojima se nešto menja i kupuje su potpuno besplatni, a ukoliko želite nešto da prodate, možete dati oglas uz minimalnu nadoknadu.

## OPET BAGERISTA

✉ Čao Bonusovci,

Zovem se Mihajlo i imam 14 godina, kladim se da me se sećate... Kako da ne, to je onaj mali što nam je pretio bagerom. Što se tiče časopisa, više ne kasni, ali ste uprkali u drugim stvarima, zar stalno moram da vas opominjem.

Kao prvo, zašto ste stavili iste slike Quake III arene u broju 8, u opisu za Dreamcast, i u opisu Quake team arene za PC CD-rom. Mene ne možete zavarati tako lako.

Drugo, Satori Jo toliko poklanja ocene kao da je to dobrotvorna ustanova. Navešću vam neke igre kojima je dodao koju peticu (ko veli, od viška glava ne boli): Prince Naseem Boxing, 102 Dalmatians, Bugz Bunny & Taz (ispade još hit igra), New Groove (magarac koji skače po livadici dobio je ocene kao Driver 2, igra godine, smešno), Ms Pacman. Lunar 2 je posebna priča. Kad sam video igru, rekao sam: Bože kakva očajna igra, čak i za GBC. Kad sam video da je ovo s... za Sony, a tek kad sam video ocene, pomislio sam, ovo je sigurno Satorijevo delo, i gle čuda, jeste. Tunguska je klasa za ovu igru. Satoriju samo dajte Diznijeve crtane igre, jer on obožava starog dobrog Walta. E, Satori, pozdravio te Šilja! Mislim da su igre Breath Of Fire, El Dorado, a posebno Turok 3, zaslužile veće ocene. Ispade, New Groove (magarac u novim avanturama) bolji od Turoka 3, haos igre!

I još nešto, zašto ste reklamirali



Prvulović Marro, Zemun

mi i vi na ti



Mega Joy, kad ima da se kupi samo u Engleskoj. Dok odem do tamo, koštaće me još 10 Mega Joy-eva. Takođe imam jedan predlog. Najbolje pismo meseca nagrađite Mega Joy-em ili Nintendo mini classicom, a pismo godine GBC-om. Ako se potrudite da se popravite i ja ću se potruditi da vas otkle ne gajam. Toliko od mene,  
Vukićević Mihajlo, (bagerista)

Kao prvo, ko radi, taj i greši. Neki put nas uhvate nekad ne.

Kao drugo, svi naši autori daju subjektivne ocene igara. Ma koliko se oni trudili da budu objektivni, to nije svaki put moguće. Naravno, postoji utvrđeni kriterijum u našem časopisu za davanje ocena, ali... Nie vole svi iste vrste igara. Neko voli platforme, neko vožnju, a neko platforme. Ako je neko dao visoku ocenu za neku platformsku igru, to znači da je ona u svom žanru dobra. Možda se nekim igrama ne sviđa Driver 2, a magarčići koji stoje u nekoliko su mu super. To je problem.

Mega Joy nije bio reklamiran, već je objavljen kao zanimljiva vest. Pošto si ti taj koji je dao predlog da se pismo meseca nagrađuje sa Mega Joy-em, ti si ga prvi dobio, naravno, čim budemo otišli u Englesku (ta, ta).

## DAVATELI

❑ Dragi Bonuse,

Znaš šta ću prvo reći, a to je da ako vidim bilo koga iz Bonusa, zadaviću ga. Vi se sigurno pitate zašto, a ja vam odgovaram zato što vam pišem četvrti put, ponavljam četvrti put, ponavljam čet... X1000000. Osim kritika pišem i zbog nekoliko pitanja:

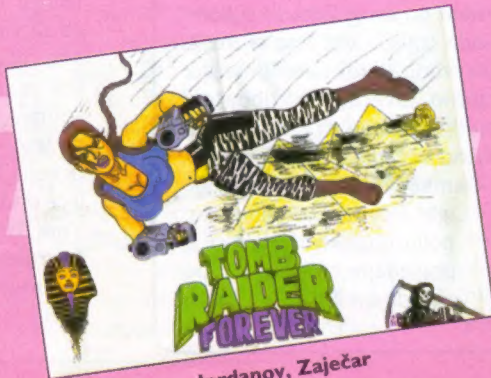
1. Koja je najbliža zemlja u kojoj se može kupiti Sega net?
  2. Ako možete da mi date neke šifre za Aladdin Nasira Revenge, Destruction Derby, Rave, 007 The World Is Not Enough..
  3. Zanimam neke opisivači PC igara imaju šifrovana imena?
- PS: Mislite i znate da sam nešto zaboravio, a ja vam kažem da nisam: pozdravite Uroša Travića, Simu i Paju i Miloša Markovića.  
www.igor.jovicki.com

Sva pisma koja stignu do nas se pročitaju. Ona koja su originalna ili u kojima se nalazi neko pismo za koje mislimo da će odgovor zanimati širu publiku, takvo pismo objavimo i na njega odgovorimo. Prema tome, mogao si ti da pišeš još 4 puta, a da u tvome pismu nema ničeg originalnog ili zanimljivog za odgovor. Toliko o tome.

Šta se tiče Sega-neta, najbolje je da ga uplatiš u nekim severnijim zemljama (Austrija, Nemačka, Švajcarska), a možeš i u Italiji. Na žalost, kod nas još niko ne, a kakva je situacija, verovatno nikada neće ni moći.



Arva Robert Feketić



Jordanov, Zaječar

2. Šta da ti kažem, moraš redovno da pratiš našu rubriku "trikovi". Možda smo već u ovom broju objavili trikove koji su tebi potrebni.
3. Zato što ih traži policija.

## PAR PITANJA E SENIJU

❑ Neću da vam pišem

da ste najbolji, jer to već znate, već ću odmah da pređem na stvar:

1. Da li će SONY otvoriti predstavništvo u Jugoslaviji?
2. Još koliko dugo će se praviti igre za PS 1?
3. Kolika je trenutna cena PS One (sa LCD ekranom zajedno)?
4. Da li će te uz časopis prodavati i demo disk (a nadam se da hoćete)?
5. Da li je tačno da kada hoćemo da ugradimo čip za čitanje kopija, možemo da oštetimo naš PS2 ili PS One?

Toliko od mene i pozdravlja vas

Mateja iz Niša

**bonus** 1. Kao i sve velike firme, i firma Sony ima svoje predstavništvo u Jugoslaviji. Ono se nalazi u Beogradu i osim PS-a (zbog čega verujem i da postavljajući ovo pitanje) ima i sve druge Sonijeve proizvode. Zove se Sony World, a adresu ti nećemo dati, jer nisu platili reklamu (he, he).

2. Na Prošlom E3 sajmu u L.A.-u čuli smo da se za godinu koja je iza nas, planira 114 novih naslova (većina od njih je već izašla). Pošto je PlayStation 1 toliko popularna konzola, a njegov naslednik još nije uхватио korene, verujemo da će se igre za PS1 praviti još najmanje 4-5 godina (možda ne u tolikom broju kao do sada, ali će novi naslovi izlaziti). Uostalom, već u ovom broju časopisa ćeš videti da je broj PlayStation igara u odnosu na igre za Dreamcast mnogo manji.

2. Cene PS One konzole su veoma šarene i kreću se u rasponu od 290 do 330 DEM. LCD monitor se prodaje posebno i koliko je nama poznato, možete ga nabaviti u Beosoftu (adresu pogledaj u Beosoftovoj reklami, jer su platili reklamu he, he).

4. To se sigurno još neće desiti, jer bi to znatno povećalo cenu časopisa, na koju se naši čitaoci i onako žale.

5. Ukoliko sami ugrađujete čip, postoji velika verovatnoća da oštetite konzolu. Ali, ukoliko to izvede stručno lice (servis) ili kupite konzolu sa već ugrađenim čipom, ne postojati nikakva bojazan od oštećivanja konzole.■

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.

RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom  
19,00 - 20,30 h  
www.topfm.co.yu  
repriza nedeljom  
10,00 - 11,30h

**PC Petak**  
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto  
ga  
slušati**  
pronađi svoj odgovor

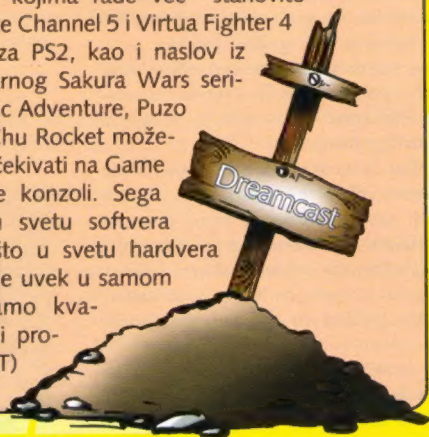
RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz





## Kraj jedne ere

Sega je, nažalost, i zvanično potvrdila ama baš sve glasine koje su kolale tokom poslednjih nekoliko meseci, a ticale su se manje nego uspešnog poslovanja ove kompanije. Sa neizmernom tugom i bolom u srcu vas moramo izvestiti da je dana 1. februara leta gospodnjeg 2001. legendarna i draga Sega objavila da definitivno izlazi iz te lude i vesele trke koja se zove PRAVLJENJE KONZOLA! Da, dečice - Dreamcast je poslednja stvar koju ste videli iz Sege, a od 31. marta nećete ni to gledati. Naime, tog datuma će i zvanično prestati proizvodnja Sega Dreamcast konzola. Sega of America je takođe objavila da će sniziti cenu Dreamcasta na 100 USD (oko 200DM), a sličan, proporcionalan pad u ceni se očekuje i u ostalim delovima sveta. No, ovo nije i kraj Sege kao kompanije. Sega se tokom decenija svoga postojanja dokazala i kao veoma uspešan proizvođač igara i Glavonje iz korporacije misle da na tom polju leži budućnost za Segu. Eto, dogodilo se nezamislivo - od sada će se Sega isključivo baviti proizvodnjom igara i to za druge konzole. Ako ste pratili vesti u Bonusu tokom poslednjih meseci, neće vas začuditi ni vest da je ovaj potez bio planiran već neko vreme, a to potvrđuje i činjenica da je Sega odmah objavila spisak portova svojih hit igara koje planira uskoro da objavi, a na kojima rade već "stanovito vreme". Space Channel 5 i Virtua Fighter 4 se planiraju za PS2, kao i naslov iz mega-popularnog Sakura Wars serijala, dok Sonic Adventure, Puzo Puzo i Chu Chu Rocket možemo uskoro očekivati na Game Boy Advance konzoli. Sega će možda u svetu softvera uspeti ono što u svetu hardvera nije - da bude uvek u samom vrhu, ne samo kvaliteto, već i profitom. ■ (MT)



## Light Boy za GB Advance

Ukoliko planirate da uskoro nabavite Game Boy Advance (za početak ćete morati da se strpite do marta... a i da imate nekoga u Japanu), da znate da je kompanija Sunseibu Entertainment planirala da paralelno sa pojavom dotične konzole na tržište izbaciti dodatak po imenu Light Boy Advance. Ovaj dodatak je zaista jedna veoma vredna stvar za sve koji planiraju da se ne odvajaju od svog GBA ni u kom trenutku (a takvih za sada izgleda već ima skoro 3 miliona), zato što će vam produžiti rok očiju, time što приметно uvećava i dodatno osvetljava ekran na GBA. Nešto slično već postoji za trenutne GameBoy konzole, ali novi Light Boy je napredak i na polju ovakvih dodataka - pogledajte samo taj seksi-pilni dizajn. ■ (MT)



## PS Tri!? Zar već?



Gospodin Ken Kutaragi, šef PlayStation odeljenja u korporaciji Sony, već nekoliko meseci priča o stvarima koji bi trebalo da zabrinu svakog od nas koji se osećamo kao da beznadno kaskamo za svetom, kako po pitanju tehnologije i informisanosti, tako i po pitanju mogućnosti da tu tehnologiju nabavimo. G. Kutaragi je, naime, na već nekoliko mesta u svojim razgovorima spominjao termine kao što su "Emotion Engine 2", "sledeći PlayStation (koji su novinari radno nazvali - a kako bolje nego PlayStation3)" i "2002. godina." Vidite li na šta ciljamo? Možda će vam pomoći ako vam na uvo provrištim? Sony već uveliko radi na sledećem PlayStation-u!!! Kutaragi je u jednom predavanju najavio da Sony planira da u budućnosti znatno brže "upgrade"-uje (omogućava korisnicima da poboljšaju) PlayStation. Novi procesor Emotion Engine 2 (Emotion Engine je srce PS2 konzole) se planira već za 2002. godinu i izgleda da Sony planira da on u stvari bude nadogradnja za novu seriju PS2 konzola. Još uvek se ne spominje da li će vlasnici "starih" PS2 konzola (bože, većina ljudi još uvek ne može da nabavi ni ovakav PS2, a eto, već ga nazivam stari... brr) moći da u svoju konzolu ubace novi procesor i tako je poboljšaju. No, to nije sve - već najkasnije za 2003. planira se i treće "izdanje" PlayStation konzole, koju će terati Emotion Engine 3! ■ (MT)

## Xbox od 400 dolara!?

U časopisu New York Times se nedavno pojavio članak koji se bavio Microsoftom, tačnije Microsoftovim poslovnim planovima za skoriju budućnost - koji se, naravno, najviše tiču X-Boxa. Najinteresantniji podatak koji se pojavio u ovom članku je da će Microsoftova konzola koštati čak 400 USD kada se na jesen pojavi u Sjedinjenim Državama (gde bi cena trebalo da bude još i najniža! A koliko li će onda X-box koštati u Evropi?!). Iako New York Times nije naveo izvor ove informacije, Microsoft još uvek čuti, pa se sa popriličnom sigurnošću može verovati u njenu istinitost. ■ (MT)



# Nestašica Game Boy Advancea

Nestašica koja počinje već da biva standardna za svako pojavljivanje nove konzole na tržištu - očekuje se da zbog velike potražnje neće biti ni blizu dovoljno GameBoy Advance konzola kada se one pojave na tržištu, nego će u Japanu biti već u 21. Marta. Rezultati procene javnog mnjenja i zainteresovanosti kupaca sprovedene još u januaru pokazale su da je oko 2.700.000 ljudi zainteresovano za Nintendoovo prenosivo čudo. Pred-narudžbine, koje su omogućene još početkom februara su ovo strahovanje potvrdile. I pored svega Nintendo će izgleda za početak proizvoditi "samo" isprva planiranih milion Game Boy Advance konzola, dok je povećanje proizvodnje na 1.5 milion planirano tokom daljih meseci. Krajnji plan Nintendoja je proizvodnja neverovatnih 24 miliona Game Boy Advance konzola u prvih godinu dana. No, i pored toga izgleda da Japance za početak opet očekuju nesprospasane noći u tržnim centrima, kao i kung-fu/sumo borbe za novu Nintendoovu konzolu. U svakom slučaju, za Nintendo nema zime. ■ (MT)



## Detalji o PS3 procesoru

Da, da. Ne samo da se već neko vreme priča o tome, nego je Sony već i objavio performanse grafičkog procesora pod svojim nazivom Graphics Synthesizer 3, koji će "terati" konzolu pod radnim nazivom PlayStation 3. Dizajner dotičnog grafičkog čipa, Kompanija Simplex Solutions, objavila je da će taj čip biti 0,18 mikrometarski (što je najnovija tehnologija do vremena pojavljivanja konzole može već biti pomalo zastarela) sa 256 MB ugrađene memorije, nasuprot 32 MB na PS2 konzoli. Graphics Synthesizer 3 će moći da obrađuje zapremljenih 75 miliona poligona u sekundi. Dotični čip bi trebalo da bude deo novog Emotion Engine procesora. Ova ubrzana pojava nove tehnologije je deo Sonyjevog plana da konsolama konzola ponudi mogućnost ubranog "upgradiranja" hardvera, slično vlasnicima PC računara. No, ipak ostaje pitanje koliko je to moguće izvesti, a i ako Sony uspe da već u 2002. ponudi ljudima novi PlayStation, koliko je mudro izbacivati na tržište novu konzolu dok stara možda još nikad nije stekla dovoljnu "tradiciju" i potrošačku bazu. Ipak, ako Sony sve dobro izvede (po pitanju marketinga, cena i vremena) i PS pretvori u neku vrstu uređaja za razne oblike digitalne zabave, onda će i mogućnost ubranog nadograđivanja dotičnog uređaja biti atraktivnija potrošačima, s obzirom na sve brži napredak tehnologije - pogotovo one koja ima za cilj da nas zabavi i ispere nam mozak. ■ (MT)

## Spalite svoj Pokemon!

Neko reče da za Nintendo nema zime? Pa, ta izjava se može shvatiti na više načina - fra Ramon Hernandez iz centralnog Meksika je rešio da pokaže svima da će kompletan Nintendo, od predsednika izvršnog odbora do kafe-kuvarica i čistačica gorati u paklu zbog velikog zla koje su doneli na ovaj svet i koje na najpodmukliji, perfidan i dopadljiv način udara na najpodložnije, najnezaštićenije, na one koji su naša budućnost koja ne sme biti iskvarena - a to

bi bila sitna deca. Pogodili ste - anatema dobrog meksičkog sveštenika pala je na zlo koje se zove Pokemon. Velečasni Hernandez je čak otišao tako daleko da je organizovao ritualno spaljivanje svih mogućih Pokemon proizvoda u svojoj crkvi, proklamujući da su: "ti monstrumi naneli fizičku(?) i psihičku štetu nekim mladim ljudima! "Gori, Pikaču, gori!!! ■ (MT)



## Karaoke Dreamcast

Ako niste upućeni u trendove popularne masovne kulture i zabave na Dalekom istoku (najviše se misli na Japan, ali Koreja i Kina sve više sustižu Japance po ovom pitanju), onda vas može začuditi činjenica da Sega, kao jedan od poslednjih poteza pomoću kojih želi da poveća prodaju Dreamcasta (u stvari, da "očisti lager"), planira da objavi karaoke verziju Dreamcasta. Elem, karaoke pevanje je grozomorno popularno na Dalekom istoku, u kaficima, klubovima i javnim mestima, toliko tako da se može očekivati da će veliki broj naših žutih prijatelja biti zainteresovan da ima svoju ličnu karaoke mašinu, na kojoj još može igrati odlične igre. Časopis Nikkei International Daily je objavio da će Sega od 29. marta preko Interneta započeti distribuciju karaoke mašina. Svima koji žele da se opробaju u pevanju uz poznate hit melodije Sega će ponuditi preko 16.000 pesama - ali da biste ih dobavili biće vam potrebno potreban modem, kao i plug-in koji omogućava puštanje muzike. Planira se da se dotični plug-in prodaje i uz sam Dreamcast. Što će mu povećavati cenu za pedesetak USD. ■ (MT)

## Igre za Ginisa

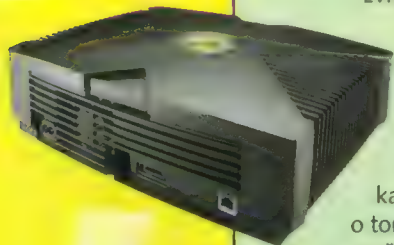
Ako se smatrate najboljim igračem na svetu, obavezno se prijavite organizaciji Twin Galaxies. Ona je samu sebe zadužila da prati rezultate i rekorde u igranju igara širom sveta. Tragaju za najboljim svetskim igračima koji bi bili uključeni u komemorativnu brošuru prilično funkcionalnog imena - "Zvanična knjiga svetskih rekorda u igranju igara i flipera". Ova knjižica će pokriti sve igre, platforme i žanrove, te će stoga biti veoma obimna - preko 1.200 strana! Ako smatrate da ste faca i od pravog štofa, proverite (ako imate modem) Web lokaciju [www.twingalaxies.com](http://www.twingalaxies.com). Tu možete naći spisak trenutnih rekorda, a bogami i nominovati sebe. ■ (MT)





## Xbox na vreme

Iako već neko vreme kolaju glasine da se Xbox konzola neće pojaviti kada je Microsoft to najavio (bar u Evropi), u najnovijoj izjavi za štampu Microsoft tvrdi da će sve biti po planu što se tiče Xbox-a. Pored toga, polovinom februara kompanija nVidia je objavila da je grafički procesor za Xbox završen i spreman za masovnu proizvodnju. Ovaj procesor tj. tajnovitost kojom je bio obavljen, mnogima je predstavljao trn u oku i glavni razlog mogućeg kašnjenja Xbox-a. Razmak je i dalje pomalo tesan - da vas podsetim da bi Xbox u Sjedinjenim Državama trebalo da se pojavi već na jesen. Ipak, ne može se stopostotno osloniti ni na Microsoftovu izjavu o blagovremenom pojavljivanju Xbox-a, s obzirom na najavljen sudski proces koji je pokrenula softverska kuća iz Floride, po imenu Xbox Technologies. Šta mislite, zbog čega je Microsoft tužen? Mislite o tome. U svakom slučaju, ako sud presudi protiv Microsofta, Xbox bi (pod tim imenom) mogao biti povučen iz prodaje, što bi moglo značiti nepremostive troškove za g. Gatesa. ■ (MT)



## Prvi problemi za Square

Otkada je zablistala na svetskom tržištu igrom Final Fantasy VII, japanska softverska kuća Square nije izdala ni jedan naslov koji nije bio manje-više uspešan i suvereno je zavladała tržištem konzolarnih RPG-ova. No, čak i veliki Square se početkom ove godine po prvi put obreo u finansijskom minusu - zbog investicija u online servis za igranje Playonline.com i film Final Fantasy (zbog koga nam cure bale). Naravno, kompanije nije u opasnosti, već je samo malo preterala s kreditima... No, zbog ovakve doskora nezamislive finansijske situacije tri visoka funkcionera su "ražalovana" sa funkcijom potpredsednika kompanije, uključujući i producenta serijala Final Fantasy, legendarnog Hironobua Sakaguchija. On je, naravno, i dalje ostao na funkciji izvršnog producenta Final Fantasy serijala. I pored svih ovih dešavanja, kada Playonline proradi, i kada se Final Fantasy film pojavi u bioskopima, očekujemo da će Square verovatno ponovo biti u plusu. ■ (MT)

**SQUARESOFT**

## Multimedijalni PS2

Sony je rešio da u Japanu već započne testiranje svojih planova da pomoću PlayStation konzola u budućnosti preuzme svaki aspekt naše zabave! Sony Marketing, koji je zadužen za prodaju "kod kuće" je početkom februara zajedno sa kompanijom NTT West započeo eksperimentalni projekat na 63 lokacije u Osaki. Ovim korisnicima (koji uključuju i domaćinstva i firme) pozajmljene su PS2 konzole i do njih je sproveden optički kabl, preko koga dotičnim korisnicim pravo iz Sonyja stiže bogat zabavni program - Internet, filmovi, manga crtači i sportski prenosi - a sve to pomoću PS2. Protok preko optičkog kabla je oko 3MB u sekundi (...šmrc... a ja radim na modemu s maksimumom od 56k), a Sony je pružio izbor od preko 360 crtača, kao i stotinjak muzičkih i pedesetak sportskih emisija. Japanci stvarno već žive ne u 22. već u 23. veku! ■ (MT)

## Igrački Oskari

Verovatno je malo vas upoznato s činjenicom da se već četiri godine, manje-više paralelno s dodelom najveće nagrade u filmskom svetu - čuvenog Oskara, dodeljuje i tzv. igrački Oskar, odnosno nagrada Akademije za Interaktivne Umetnosti i Nauke. I ove godine ceremonija dodele nagrada održaće se "u senci" Oskara, i to 22. marta u San Hozu, u Kaliforniji. Verovatno vas interesuju i kandidati za najbolju igru godine? Po mišljenju Akademije, najbolja igra za konzole 2000. godine biće jedan od ovih naslova:

Banjo Tooie (N64)  
Chrono Cross (PS1)  
Final Fantasy IX (PS1)  
Jet Grind Radio (DC)  
Madden NFL 2001 (PS2)  
Rayman 2: The Great Escape (DC)  
Shenmue (DC)  
Skies of Arcadia (DC)  
Spyro: Year of the Dragon (PS1)  
SSX (PS2)  
Tekken Tag Tournament (PS2)  
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)  
Virtua Tennis (DC)  
WWF No Mercy (N64)  
Zelda: Majora's Mask (N64).

Ostaje nam da se strpimo. ■ (MT)



## PS2 tastatura

Naslov vam uglavnom sve objašnjava - najzad je najavljena i tastatura za PlayStation 2! I to pravo iz velikog Konamija! Ova USB tastatura dolazi u pravom trenutku (nije Konami mutav) s obzirom na mogućnosti koje vam PS2 pruža: povezivanje na Internet, elektronska pošta, ICQ i chat se teško mogu zamisliti koristeći samo jadni Dual Shock, makar on bio i potpuno analogan. Naravno, odmah je najavljena i igračka koja će "podržavati" tastaturu za PS2 - da se ne bi reklo da tastatura primarno služi za "ne-igračke" stvari na aparatu za igranje. Iako će se prva igra koja podržava tastaturu, Beatmania: Da Da Da!! (to je originalni naslov, a ne prevod) pojaviti već 29. marta, Konami planira da tastaturu pusti u promet tek na leto. ■ (MT)



# OUTER SPACE

PROPUŠTITE NAM DE U ISTORIJSKIM TRANSMISIJAMA  
NA ARENI U NAJBOLJOJ EMISIJI U NAŠOJ GALAKSIJI!

**PREVIEW ZONE** - POGLEDAJTE NAJAVE ISARA KOJE  
SU U PRIPREMI I KOJE ĆE USKORO BITI U KLUBOVIMA.

**THE FUNK** - PROMOTIVNO KONTAKTIRAJTE NA STRAŠNIM  
MOMENTIMA IZNAJEDNOSTI.

**BEHOLD CREW** - SVAKE NEDELJE OPIŠUJEMO PET  
NOVIH ISARA KOJE SU STIGLE U GRAD.

**MULTIMEDIA** - OPIŠUJEMO PO JEDNOM EDUKATIVNI I  
JEDNOM PROMOTIVNI MULTIMEDIJALNI ISAR.

**INTERVIEW** - PRESTAVLJAMO PO SVAKOJ WEB SAJTA SA  
COMPUTERSKIM I NECOMPUTERSKIM TEMAMA.

**DVD** - POKLADJEMO INSERTE IZ NOVIH FILMOVA NA  
DVD-ovima KOJI SU STIGLI U DOMAĆE KLUBOVE.

**WEATHER** - IZVLAČIMO AKTUELNE POGODNE KOD  
TOKOM NOĆI IZVLAČITI SVAKOPOSLEDNJI RAN.

**TESTING** - TESTIRAMO I OPIŠUJEMO NAJNOVIJE  
IGRALE KOJE SU STIGLE DO NAS.

**TIPS** - OZBLOT OI, REDAK PRIMER VEŠTAČKE  
INTELIGENCIJE PRIPREMA LISTU NAJBOLJIH ISARA.

**COMPRESS** - ZANIMLJIVE TEME IZ DOMAĆIM I  
STRANIM ČASOPISA IZDAJAMO ZA VAS.

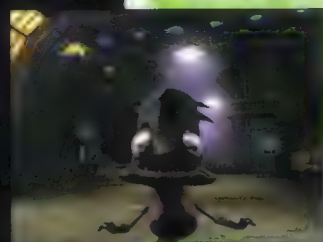
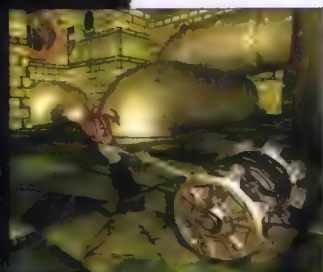
И ја гледам  
Аутер Спес.

**NAGRADNA IGRA** - SVAKE NEDELJE MOŽETE  
OSVOJITI VREDNE NAGRADNE, SAMO POŠALJITE  
SUGESTIJU, KOMENTAR ILI SAMO LIČNE PODATKE  
NA NAŠ E-MAIL, [NAGRADNE@OUTERSPACE.CO.YU](mailto:NAGRADNE@OUTERSPACE.CO.YU)

NE PROPUSTITE NAJVEĆI MULTIMEDIJALNI ŠOU SA  
OVE STRANE UNIVERZUMA!

ART KANAL  
SUBOTA 19.30  
NEDELJA 14.00  
PONEDELJAK 11.00  
[WWW.OUTERSPACE.CO.YU](http://WWW.OUTERSPACE.CO.YU)





Kada je u javnost prvi put procurila vest o tome da Gates i bratija iz Microsofta rade na projektu superkonzole, svi su listom odmahnuili glavom i s nevericom prokomentarisali da se radi o prvoaprilskoj šali. Neverne Tome ostale su bez poslednjeg argumenta, kada je, na prošlogodišnjem CET-u, veliki mag iz Redmonda skinuo crnu pokrivku i svetu otkrio svoje novo čedo po imenu X Box. Vidno ozaren, gospodin Gates je o ovom čudu tehnike nadahnuo govorio kao o nečemu što će iz korena promeniti svet elektronskih igara.

Malo vremena je ostalo do trenutka kada će se X Box pojaviti na policama prodavnica, a pitanje o realnom kvalitetu i stvarnim dometima ovog proizvoda i dalje ostaje predmet nagađanja. No, mnoge stvari su u ovom trenutku jasnije. Počnimo od tehničkih karakteristika. U priloženoj tabeli izneti su svi relevantni podaci, po svemu sudeći u definitivnom obliku. Poređenja radi, u desnoj

koloni naveli smo odgovarajuće karakteristike Sony PlayStationa 2.

Ako i niste dovoljno upućeni u značenje navedenih cifara, nije vam teško da zaključite da će ukupne performanse X Boxa višestruko nadmašiti PS 2. Naravno, o tome ćemo se potpunom sigurnošću govoriti tek kada se budu završile prve igre. Što se kvaliteta igara tiče, najveći napredak očekuje se u broju detalja i real-time svetlosnih efekata, za koje je konzola više nego spremna (ako vam treba primer kakvog će kvaliteta biti X-igre, potražite na Internetu informacije o projektu po imenu Malice).

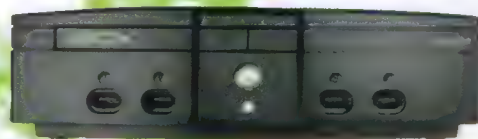
Tu se ponovo pokreće priča o snazi grafičkog procesora i njegovom odnosu sa trenutnim high-end video karticama na PC računarima. Sistem će koristiti nVidijin čip čije će performanse biti barem

dve generacije ispred GeForce 2 i novih Voodoo kartica (laskavci u Microsoftu kažu da današnji grafički procesori postižu nekih 5% snage onog koji će se naći u X Boxu). Još jedna

važna prednost u odnosu na druge sisteme biće mogućnost igranja u vrlo visokim rezolucijama, za koje će, naravno, biti neophodni i adekvatni monitori. Na sveukupno bolje performanse igara uticaće i ugrađen

hard disk, na kome će se smeštati podaci o teksturama, programi za uspostavljanje mrežne komunikacije i drugi podaci koji se neće "skidati" sa sporijeg CD uređaja. Pitanje podrške od presudnog je značaja za sudbinu svake konzole, pa i X Boxa. Sam Microsoft obezbedio je poseban ogranak svog odeljenja za razvoj igara, koji će se baviti kako razvojem, tako i procenom kvaliteta svih budućih igara (cenzura?). Spisak izdavačkih kuća koje su pokazale interesovanje za pravljenje X Box igara svakim danom se uvećava, a brojčanik trenutno stoji na 155. Programerima su uveliko razdijeljeni razvojni alati, pa je već počeo rad na mnogim igrama, kao što su Halo (Bungie), Malice (Argonaut), Metal Gear Solid X (Konami) itd. Posebnu pažnju skrenule su najave za "X" verzije igara Diablo 3, Warcraft 3, Starcraft 2, Unreal 2 i Half-Life.

X Box će se u prodaji pojaviti tokom ove godine, najverovatnije u oktobru (Kleopatra i Ljubiša Trgovčević pominju 22. kao najverovatniji datum). Što se cene tiče, iz Microsofta su stigle najave o blagom poskupljenju, uzrokovanom većim brojem perifernih uređaja nego što je prvobitno planirano. Definitivnu cenu nećemo znati još neko vreme, a procene se kreću od 300 do 500 američkih dolara. Šta da vam kažemo? Počnite da štedite...



Specifikacija	X Box	PlayStation 2
CPU	Intel PIII 733 MHz	300 MHz
Grafički procesor	nVidia X-chip 250 MHz	Sony GS 150 MHz
Ukupna memorija	64 MB	38 MB
Propusna moć	6.4 GB/s	3.2 GB/s
Broj poligona	125 miliona u sek.	66 miliona u sek.
Broj poligona u realnim uslovima	100 i više miliona u sek.	20 miliona u sek.
Simultane teksture	4	1
Brzina filovanja bez tekstura	4 gigapiksela u sek.	2.4 gigapiksela u sek.
Brzina filovanja s jednom teksturom	4 gigapiksela u sek.	1.2 gigapiksela u sek.
Kompresija tekstura	da (6:1)	ne
Mediji	2-5x DVD, 8 GB hard disk, 8 MB na memorijskoj kartici	2x DVD, 8 MB na memorijskoj kartici
Broj audio kanala	256	64
Podrška za 3D zvuk	da	ne
MIDI DLS2 podrška	da	ne
AC3 Encoding audio	da	ne
Modem	56K, posebno	ne
DVD reprodukcija	putem dodatnog paketa s daljinskim komandama	ugrađena
Džojped u paketu	da	da
Max. rezolucija	1920x1080	1280x1024
Max. rezolucija sa uklj. 3D funkcijama	1920x1080	540x480
HDTV podrška	da	ograničena
U prodaji	na jesen 2001.	od jeseni 2000.

predstavljamo





# MASTER CD

k l u b

- Sony Playstation - PC - AMIGA - MP3 -



**OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI**

Katalog preuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>

III <http://go.to/mastercdklub>

## CD naslovi

Igre  
Uslužni  
Enciklopedije  
Medicina  
Mixevi  
MP3 muzika

## PlayStation

## Dreamcast

Igre  
Konzole  
Memo karte  
DualShock  
N-Pal konvertori  
I ostala oprema

# ŠALJEMO POŠTOM

## POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija  
po izboru, i ostale pogodnosti  
za CD klubove i igraonice.

**YU KARAOKE** - Preko 800 domaćih  
pesama. Tel. (063) 588-830

**Stevice Jovanovića 18**

**ZRENJANIN**

**(023) 38-715**

**064 128 45 48**



Dreamcast

**PC  
CD  
ROM**







## Army Man : Green Rogue

Plastični vojnici su odlučili da se "prošire" i na najjaču konzolu. Nakon svih junačkih dela koje je Narednikova ekipa pretumbala preko glave, naučnici zelene armije su uspjeli da sakupe njihov genetski materijal kako bi uspjeli da kreiraju savršenog "vojaka". Omega vojnik bi trebalo da predstavlja najjačeg i najspremnijeg na bojniom polju, onog što ne krvavi kada je ranjen, ne pada na kolena, ne moli, ne umire (i ne sluša turbo-folk). Kako će igra biti primljena na ovim podnebljima, ne usudujem se da procenim, odzvanja mi poznata pesma u ušima ("Rado ide Srbin u vojnike, dva ga vuku, a trojica tuku..."). Sve zainteresovane očekuje 16-ak nivoa, pet "glavonja" i gomila umorstivenog oružja, pogled je iz polu-ptičje perspektive, a datum izlaska još nije najavljen. (UT)



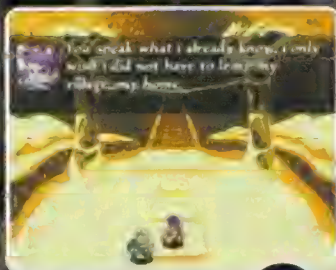
## Gigawing 2

Ako ste se zaželeli dobre i jednostavne pucačine, onda će nastavak Capcomovog Gigawinda biti prava stvar za vas. Slično svom prethodniku, ova igra će biti klasična vertikalno skrolujuća pucaljka, začinjena sočnom grafikom visoke rezolucije, bogatim vizuelnim efektima i maestralnim zvukom. Igra će koristiti sve prednosti Dreamcastovog fenomenalnog zvuka, pa će urnebesnu akciju pratiti prave orkestarske partiture (zaboravite na klasične tehno partiture od kojih smo već osedeli). Gigawind 2 će se na našim policama pojaviti već u toku narednog meseca. (GJ)



## Arc the Lad Collection

Jedna od igara koja je trebala da se pojavi u USA još u novembru 2000. nam je privukla pažnju, pa smo morali da vas malo upoznamo sa pričom. Arc the Lad je igra koja se pojavila u Japanu još kada je PS izašao u prodaju. Pošto je tada Američko tržište bilo preplavljeno kojekakvim simulacijama, RPG žanr nije bio preterano popularan, pa stoga igra nikad nije dospela izvan Japana. Popularizacijom ovog žanra (čitaj: pojavom FFVII) interesovanje za stare igre je poraslo. U međuvremenu Arc je dobio dva nastavka, pa se samo očekuje vreme kada će ova kolekcija ugledati svetlost dana. Njenom pojavom u Americi, verovatno će i nama postati dostupna, pa nam samo ostaje da se još malo strpimo. (UT)



## Antaeus Rising

Igra koja se krije iza ovog, pomalo čudnog, naslova biće svojevrsna mešavina Desert Strikea, Battlezonea i Incominga. U ovom ambicioznom projektu igrač će preuzeti kontrolu nad Antaeusom, futurističkim nosačem aviona, koji u sebi ima ugrađen reaktor baziran na nano-tehnologiji, što mu omogućava da stvara nova mocna oružja, koristeći otpatke od zgrada i ratnih mašina kao sirovine. Konceptijski, biće to mešavina strategije i akcije, u kojoj će igrač biti u prilici da ispolji svoje umec. Očekuju se sočna grafika, sjajni zvučni efekti u, nadasve, brza i glatka akcija. Antaeus Rising potražite u svom klubu već tokom narednog meseca. (GJ)



na vidiku



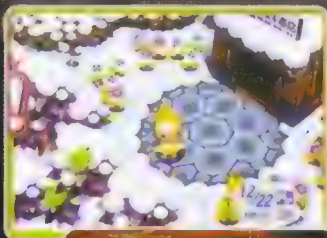
## Animal Forest



Na prošlogodišnjem sajmu E3, čuveni dizajner Shigeru Miyamoto izjavio je jednom prilikom da Nintendo tajno radi na "komunikacionoj igri" za N64. Mislio je na Animal Forest, igru koja u prvi mah zvuči kao zabava za najmlađe, ali je mnogo više od toga. Igrač će kontrolisati

zooptiku koja svoju koegzistenciju s drugim bićima u šumi zasiva na stalnoj komunikaciji i dobrosusedskim odnosima. Na izgled igre i način igranja uticaće prirodni uslovi, kao što su doba dana i godišnje doba, a biće ugrađen sat koji će pratiti realno vreme. Primera radi, ako se

dođete igrati krajem decembra, drveća u vašoj virtualnoj šumi će biti prekrivena božićnim svetiljkama. Život u šumi će vam pomoći da na onaj način dođete do ljudi u urbanim sredinama (odlazak na posao, štednja, kupovina odeće i nameštaja i drugo). Ova zanimljiva simulacija dolazi se u prodaji za par meseci. (G)



## Project Eden



Tim koji je nekoć bio zadužen za realizaciju projekta "Tomb Raider" je uveliko aktiviran i posle gotovo tri godine, završavaju igru koja će osvojiti simpatije većine malšana. Naime, u maju bi napokon trebalo da se pojavi ova igra, inspirisana serijalima velikih cyberpunk majstora. Sudija



Dred, Bladerunner, Robocop i ostali su samo poslužili kao uzor za kreaciju futurističkog sveta, a igra kombinuje više principa igranja i u stvari je 3D avantura sa primesama pucačine iz trećeg lica. Pri tome će igrači morati da reše sijašet zagonetki, sakupe što obimniji arsenal i popričaju tu i tamo sa ponekim NPC-om. Trebalo je da se igra pojavi u martu, ali su programeri odlučili da je još malo "picnu", pa će svi nestrpljivi morati da pričekaju. (UT)



## Gauntlet Dark Legacy



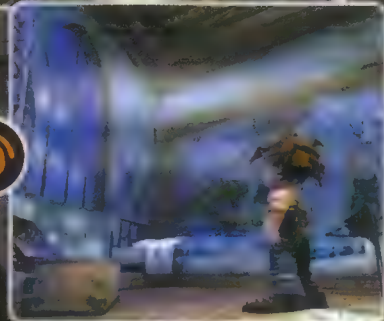
Čini mi se kao da juče bejaše moje igranje Gauntleta na ZX Spectrum-u, a i tada mi je ova igra veoma bliska i omiljena bila. Danas, dekadu docnije, iako se u samoj igri dosta toga promenilo, cilj je kao i

zadovoljni - upokoji masu monstruma, demona i kreatura i bi što lakše i brže došao do velike količine novca, slane zrna. Pored ratnika, valkire, strelca i čarobnjaka, tu su i "patujak", vitez, čarobnjačica i luda (Jester). Tome su dodati i osam skrivenih likova koje treba otvoriti, a svaki sa sebi specifičnim stilom borbe, kombo udarcima, osobnostima. Kontrole su unapređene i pojednostavljene, neli novi elementi pridodati, igra je pravo zadovoljenje u malom, a igra se trebalo da se pojavi kod nas nekada do kraja proleća. (UT)



## Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Iz Ubi Softa stiže nam najimpresivnija platformska igra ikad napravljena. O krajnje ozbiljnim namerama koje gaje programeri studija In Utero svedoči činjenica da se na ovoj igri udarnički radi već više od dve godine. Priča se odvija u svetu iz mašte jednog dečaka, u kome obitavaju raznolike karakondžule koje treba dovesti u red. Izvođenje obuhvata i mnoge avanturističke elemente, što znači da će vam osim hitrih refleksa trebati i nešto sivih ćelijica. Grafika? Pogledajte samo priložene slike i zamislite kako će to sve izgledati u pokretu, praćeno muzikom i upečatljivim zvučnim efektima! Dlanovi nam se znoje od nestrpljenja, ali ćemo pokušati da sačuvamo nokte do sredine marta, kada će se Evil Twin pojaviti na tržištu. (G)







## Shenmue 2



Još se prašina nije valjano slegla, a već se "uvelike" radi na nastavku. Kako smo načuli, Yu Suzuki i AM2 su već daleko odmakli sa scenariom i osnovnim principima borbe, samo još da projektuju tih "tričavih" par gradova i to je to. Šalu na stranu, datum pojavljivanja tek treba da bude objavljen, a mi već uveliko penimo. Već je napravljen koncept koji vodi glavnog lika (Ryo Hazuki) u Kinu tragom ubica njegovog oca - Lan Di-a. U igri ćete obići nekoliko lokacija koje su odbačene u kecu - Kowloon tower, a od novih tu su Aberdeen i primorski grad Guilin. Ostaje nam samo da se nadamo da će stari, dobri Yu pogurati malo stvari, podjarmiti programerski tim i generalno ubrzati stvari. (UT)

## Magic & Mayhem: The Art of Magic



Jedna od poslednjih 2D RPG strateških igara u novom nastavku definitivno prelazi u bogato 3D okruženje. Distribucije sledećeg Magic & Mayhema latio se američka kuća Bethesda Softworks, dok je razvoj igre poveren studiju Charybdis. Igru će krasiti dopadljivo grafičko

okruženje, širok izbor likova i sjajna priča. Najviše pažnje posvećeno je razvoju scenarija i igrivosti, tako da su angažovani profesionalni pisci koji treba da razviju pravi roman od trideset poglavlja, čija se radnja odvija nekih pet stotina godina ranije nego u originalnoj igri. Magije će, prema najavama proizvođača, biti prava pislastica - najavljuje se preko pedeset čarolija, čiji je dobar deo usmeren na zaposedanje raznovrsnih kreatura koje naseljavaju univerzum igre. U ovoj igri Warcraft III će imati vrednog konkurenta. Očekujemo je tokom proleća. (GJ)

PC CD-ROM



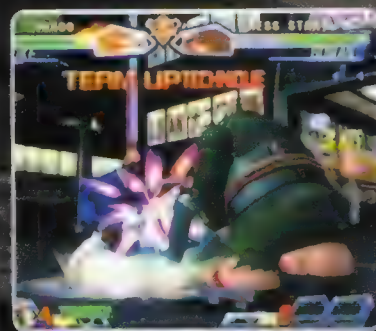
## Project Justice

Rival Schools, kontroverzna borilačka igra s PlayStationa, uskoro će dobiti nastavak na Dreamcastu. Igrači će sastavljati timove od tri borca koji će se u direktnim duelima



sučeljavati s protivnicima iz suparničke škole. Borbe će biti pojedinačne, po sistemu jedan na jedan (za razliku od timskih okršaja u igri Marvel vs. Capcom), gde će se takmičari smenjivati tokom borbe. U nekim slučajevima biće angažovana sva tri borca, izvedeći specijalne kombinovane

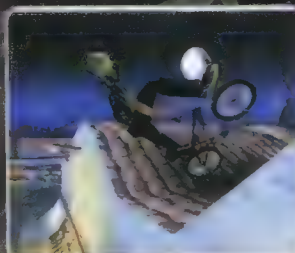
tehnike kakve nisu videne ni u jednoj sličnoj igri. U tehničke kvalitete igre ne treba sumnjati, s obzirom da će Dreamcast verzija izgledati isto kao ona na automatu, koja uveliko skuplja sitniš po Japanu. (GJ)



## Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

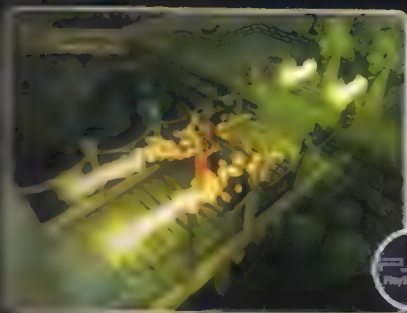
Svi ljubitelji ekstremnih sportova bi trebalo da se razduševe ovom igrom. Iako smo imali prilike da je već jednom predstavimo, Z-Axis je odlučio da "dohatka" Acclaimu i izminira pojavu Mat Hoffman-a,

izbacujući u maju do-radenu verziju. Pored osam novih nivoa (City Square, White Alpine Resort, Carnival, High School, Freeway Off Ramp, Jiffy Market, plus dve još uvek neimenovane) i nove muzike, tu su još i dva nova i skrivena lika, pajoš pride i neke nove figure, kombo potezi, a ubačen je i "Expert mode". Šta će se tačno desiti, moraćete da čitate u nekom od sledećih brojeva, jer će se do tada (valjda) obe igre pojaviti. (GJ)





## Baldurs Gate Dark Alliance



Nova fenomenalna FRP-čina koja treba da se pojavi do letnjih blagdana, a za koju je zadužen tim Black Isle-a (Fallout, BG), kombinacija je nekolicine igara, a ono što smo do sada videli nas je totalno oduševilo. Principi na kojima se igra

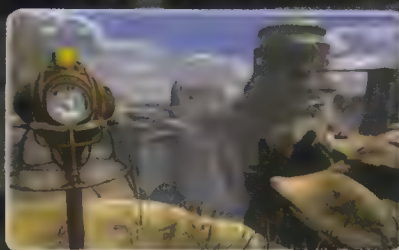
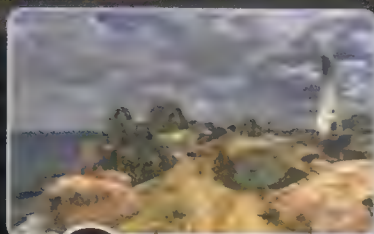
basiraju su ustvari kombinacija Diabla II i D&D pravila treće edicije. U igri ćete moći da vodite ratnika, maga ili hibrida ove dve klase, ali pošto će likovi napredovati slično kao u Diablo, dva igrača će moći da vode likove iste klase, ali sa različitim različitim megijama ili sposobnostima. Unasrećeno grafika i bogatstvo boja i detalja su nas zapanjili, a iako je lako reći da je maksimalna pojednostavljenost neke mase stvarno su impresivno animirane, a neprijatelji izgledaju baš kao da su se došli (UT)



## Myst III: Exile



Gospodin Rand Miller u anale igracke industrije ušao je kao tvorac jednog od najuspešnijih serijala. Iako je dugo tvrdio da se neće vratiti Mystu i Atrusovim avanturama, srećom po ljubitelje avanturističkih igara, pogazio je reč i najavio treći nastavak ove kultne igre. A ta će igra, ako je verovati predviđanjima, biti pravo čudo! Duboka i intrigantna priča i ogroman prostor, samo su deo onoga što ćemo dobiti trećim Mystom. Mnogo se očekuje i od novog enginea koji će omogućiti kreiranje kompletnih panorama (u punih 360 stepeni), brzo procesiranje 24-bitnih slika i kompletnu podršku za 3D zvuk. Po svemu sudeći, rađa se nova legenda! (GJ)

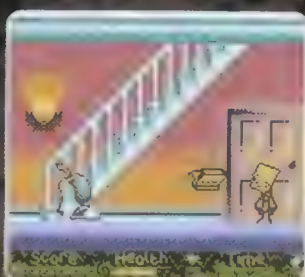


## The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror



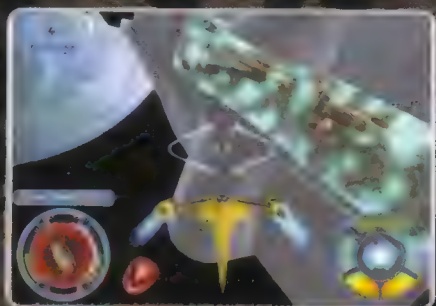
Trenutno najpopularniji crtač na našim prostorima pojaviće se uskoro i u formi video igre za GBC konzole. Igru će raditi THQ, a njena radnja će se zasnivati na specijalnim izdanjima za Noć veštica, od kojih smo neke već imali prilike da vidimo na svojim TV ekranima.

U igri će se pojaviti svi članovi porodice Simpson (Homer, Mardž, Bart, Lisa i Megi), ali će se bonton raznovrsnim karakondžulama na šest jezika. Od NPC likova pominju se Ned Flenders, šanker i klon Krasti, a kakve će biti njihove uloge još uvek nije poznato. Što se izvođenja tiče, Simpsonovi će biti klasična skrolajuća platforma sa zagonetkama i nekim iznenađenjima, o kojima ćemo govoriti više kad se igra pojavi, a to će biti marta ove godine. (GJ)



## Starwars Starfighter

Nekada mi se čini da bi Zemlje nestalo onoga trena kada bi se ugasio StarWars serijal. A šta nam to ovoga puta donosi? Pa, koliko mi se čini, jedno čudo u malom. Od kako se PS2 pojavio u nas, još ne imamo prilike da zaigramo jednu pravu pucačinu i to svemirsku, pa još i sa odličnom grafikom i realnim prikazom šta nam ta "davlaska naprava" nudi. Naime, Lucas Arts je napravio kreaciju dostojnu ove konzole, sa savršenim teksturama i do sada neviđenim vizuelnim efektima, automatskim nišanima, perverznom zvučnim efektima i bahanalnim borbama. Priča neće biti ultra-savršena, ali će biti vredna vaše pažnje, moći ćete da igrate i posmatrate priču iz tri različita ugla, vodeći jednog od tri ponuđena lika, ali, na žalost, još uvek ne znamo kada će se igra pojaviti. (UT)





# SEGA

# PlayStation

## IDE GAME SHOP



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170  
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552





# DARKSTONE

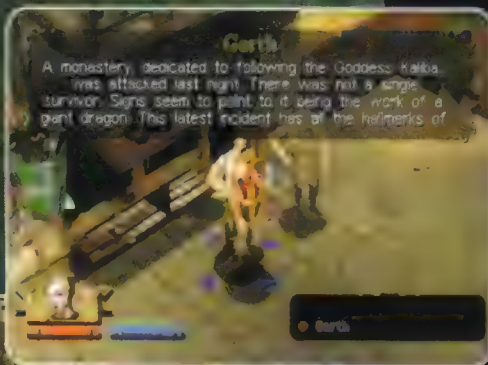
Jerom da se neki od vas, naših dragih i najdivnijih, žale da vaš ljubljani Bonus ponekad malo pre- kolonim RPG igara, rešili smo da vam svima - u ovom broju ih ima više nego ikada! Ali - zato što volimo da maltretiramo cenjeni audito- koji nam ipak donosi hleb naš nasušni, već - proste činjenice da ove igre stižu sve veću popu- rest "tamo preko", pa i nama stoga stiže proporci- to već broj naslova koji pripa- ovom žanru. A meni lično to baš - neka, hlebo.

Darkstone je, dakle, RPG igra. Ali ne - ba, već je pripadnik podžanra - RPG igara, koji su mnogi - navikli da nazivaju po jednoj - igri koja, iako nije rodonačel- - žanra, neosporno je najza- - za njegov proboj: to je le- - Diablo.

Darkstone s Diablaom se jednostavno - izbeći kada vam pogled pri- - padne na Darkstone, a izgleda - ali sami tvrdi nisu preterano - da saknu odakle im "inspiracija". Ipak, akcioni

igre imaju sreću da pripadaju takvoj vrsti igara - "ali istog" ne mora da znači lošu stvar. Da budem - to voli Diablo, verovatno će mu se svideti sva- - igra ovog žanra, samo ako je s tehničke stra- - odrađena. A Darkstone po tom pitanju - to je isti.

Dakle, sve što smo navikli da vidimo u Đavolu u Darkstone je prisutno odmah na početku. Posle relativno kratkog introa, koji je lepo odrađen, iako se sa-



stoji manje-više iz jednog kadra zmaja koji bljuje vatru na nesrećne avanturiste, odmah se naleće na prvi problem igre - učitavanja, primetno duža nego što je uobičajeno. I za to stoji nekakvo uprav-

danje, ali o tome malo kasnije.

Uvodni ekran - standardan. Brate svog heroja iz prosto proširene selekcije u odnosu na "tadicu" Diabla. Tu su ratnik (fighter), amazonka, čarobnjak (wizard), veštica (sorceress), ubica (assassin), lopov (thief), kaluder (monk) i sveštenik (cleric). Svakog lika određuju sledeće osobine: snaga (od nje, kao i od oružja koje koristite, zavisi koliko "štetite" protivni-

ke), okretnost (od nje zavisi napad lokom, kao i koliko će vas teško protivnici pogadati), vitalnost (od nje zavisi koliko će Hit Poena vaš lik imati, i to po principu: za svaka 2 poena vitalnosti dobijate 1 Hit Poen) i magična snaga (od nje zavisi broj mana poena koji shvatite, a za šta bi



Šta mi ocenjujemo:

## ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

## GRAFIKA:

Ovom ocenjujemo ukupan izgled igre, postavku, intro, tj. sve što se vidi.

## IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu:

## ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



88%

## UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

bonus





služili, kao da već svi ne znate). Ovde analogija s Diablom postaje već pomalo mučna. Znam, znam - sve to i nije toliko bitno ako je igra zabavna, ali mi ipak malo skače po ganglijama činjenica da tvorci nisu mogli da se malo više potrude i osmisle neki originalniji sistem likova i njihovog napretka, kada su već



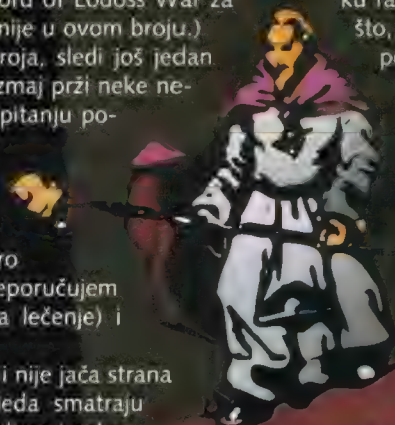
pa će ti čika dati bonu" koje možda imaju, a možda i nemaju nikakve veze s "velikom" pričom o zlom nekromanseru...

Tih nekoliko (ne i malo) sati koje sam odigrao bilo je dovoljno da se pobijem x puta i prodem kroz y dungeona ili tačnije nivoa dungeona. I moj utisak je bio pozitivan. Darkstone je zaista dobar u onome u čemu je namerio da bude dobar - akcija, akcija i akcija. Postoje dva tipa okoliša; divljina i podzemlje. Svaki zadatak vas skoro neizbežno šalje u neku podzemnu strukturu, u kojoj opet pa ima nekoliko nivoa, sa progresivno jačim zlotvorima. Poželjno je da se u neku ruku ravnomerno šetkate po divljini i podzemlju, zato što, kako se udaljavate od "centra operacija" (za početak, to je gorepomenuto selo), naletete na sve više mogućnosti za avanturisanje, tj. na sve više zadataka, ali i ulaza u podzemlje koji vas vode pravo na niži nivo nekog dungeona, gde vas čekaju jači protivnici. Kao i u Diablu, sve lokacije se randomatično generišu, te vas svaki put čeka drugačija avantura. Ali, zbog toga Darkstone zauzima čak 6(!) blokova na memorijskoj kartici.

Borba je prilično jednostavna rabota. Besomučno maltretiranje miša zamenjeno

maznuli i osnovni koncept igre. Ali zašto menjati stvar koja radi, a? (Ako želite odgovor na ovo pitanje, pogledajte prikaz igre Record of Lodoss War za Sega Dreamcast, malo kasnije u ovom broju.) Kada odaberete svoga heroja, sledi još jedan kratak intro u kome opet zmaj priči neke nesretnike, ali ovaj put su u pitanju popovi. I - tras! - eto vas na početku igre u tipičnom selu Vesela. S malo para ali puno žara opremite se koliko možete (znači - skoro nikako, osim što vam preporučujem da kupite par napitaka za lečenje) i krenite u divljinu...

Ček, ček, a priča? Pa, ona i nije jača strana ovakvih igara, kako izgleda smatraju tvorci (na žalost nas koji volimo i neko opravdanje za genocid nad monstrumima i rovanjenje po podzemlju). Par nagoveštaja o nekom standardnom zlom nekromanseru, koji može da se pretvara u zmaja i koji je masakrirao neke sveštenike (što će svako s dovoljnom količinom neurona povezati s događanjima iz introa) će vam nabaciti stanovnici sela ako izaberete opciju da pričate s njima. Naravno, i usput ćete naletati na silne side-quests ili male avanture koje su uglavnom tipa "idi donesi mi to i to" ili "idi ubij to i to,



### Urilloš Tomić kaže:



Tragedija ili komedija, pitanje je sad?

Ima mnoštvo likova, magija, borbe i svega što čini valjanu jednu igru, ali da li je to to? Što se mene tiče, ako se progleda kroz prste što se tiče nekih "trivijalnosti", onda ako zanemarimo stepen kloniranja igre i pomanjkanje originalnosti, dobijamo jedan kvalitetan "deja vi" - ili nešto u tom fazonu. Prema tome - dabome ili što bi rekao guzda: Šibri kolibri!



Ime: Dark Stone  
Izdavač: Take 2  
Sistem: PAL  
Žanr: Akcioni RPG







je ste namestili da budu iskorišćene na taj taster. Na L2 i R2 tastere možete namestiti dva predmeta koji će vam biti o pojasu, mada za time u suštini i nema neke potrebe, s obzirom da se igra pauzira kada odete u meni, u kome takođe možete iskoristiti dotični predmet. Bolje bi bilo da su sva četiri bočna tastera upotrebljena za magije, kojih ima preko 30, a vi se morate ograničiti na 2 u datom trenutku. Naravno, možete ih promeniti bez brige u sred fajta (zbog pauze dok ste u meniju), ali ipak...

Grafika je veoma solidna. Cela igra je u 3D okruženju i svi likovi su 3D. Moguća je potpuna kontrola kamere (na desnoj analognoj palici). Snaga PlayStationa je lepo iskorišćena. Teksture na likovima nisu preterano detaljne, ali na okolini izgledaju fino. Naravno, zbog male rezolucije, to ne izgleda toliko lepo kada se zumira, ali sa srednje udaljenosti je prijatno. Najbolji u igri su svetlosni efekti i senke - u mraku podzemlja možete (možete) upaliti baklju ili magično svetlo da biste videli o čemu pričam. Sve pohvale idu i na efekte jačih magija, na koje ćete se nažalost načekati.

Što se zvuka tiče - muzika je dobra i atmosferična (mada mnogi imaju zamerke na barda u centru sela, ne znam zašto), monstumi ispuštaju monstumske zvuke - baš kao što treba. Ima i glasovne glume - najčešće je moćno JEAH koje lik ispusti kada prede ni-vo.

Što se zvuka tiče - muzika je dobra i atmosferična (mada mnogi imaju zamerke na barda u centru sela, ne znam zašto), monstumi ispuštaju monstumske zvuke - baš kao što treba. Ima i glasovne glume - najčešće je moćno JEAH koje lik ispusti kada prede ni-vo.

...sistemom drndanjem po tasteru X. Lik koji vo-  
...s se naćijati protivnika, vi samo morate manje  
...s se okrenuti u pravom pravcu. Osim napada, ne-  
...s se preteranih opcija - tu su ( naravno) i ma-  
...s se bacate na L1 i R1 tastere - naravno, one ko-



## DUH GAMES kruševac

### ISKLUZIVNO EMISIONI PROGRAM U VIDEO CD FORMATU

... video igrama, muzici itd. Idealno za privatne TV stanice.  
... emisijama možete imati najbolji program na Vašoj TV stanici.  
... vesti i informacije sa sinhronizacijom i titlom. POZOVITE!

- najveća kolekcija filmova u Jugoslaviji. Preko 2000 naslova.
- stari filmovi ("Pustinjska planeta Dina" 2 CD-a, "Magla" 2 CD-a, "Willow"
- "Gitar" - kolekcija 4 CD-a, "Kuća" - kolekcija 6 CD-a, "Povratak u budućnost" 6 CD-a,
- "Mekki" - nova epizoda 2 CD-a, "Planeta majmuna" - kolekcija 5 CD-a, "Mladi
- "Ben Hur" 4 CD-a, "Supermen" - kolekcija 6 CD-a, "Lov na
- "Crna guja" - serija kolekcija 10 CD-a i još mnogo toga...
- posebni video CD katalog sa insertima iz filmova po ceni od 100 dinara.
- novi filmovi - cena po jednom CD-u je 4 DM. Novi filmovi su 2,5 DM po CD-u.
- filmovi su rođeni u lux opremi na kvalitetnim diskovima. USKORO filmovi za Dreamcast!

- "Gremlini", prevod - 50 DM, "Bonnie and Clyde"
- "Dawn of the Dead" - 35 DM, "Detroit rock city" - 35 DM,
- "Midnight Run" - 35 DM, "Mars Attacks" - 35 DM, "Arlington Road"
- "Legends of the Fall" - 35 DM... Svi DVD filmovi su ORIGINALNI!

- prema za konzole: PSX običan džojstik - 10 DM, PSX memo kartica - 10 DM, Dual Shock
- pol konvertor - 20 DM...

- Na svaki peti CD jedan je gratis.
- 5 DM (Verbatim), Video CD od 2,5-4 DM i DVD od 35-50 DM.

POPUSTI ZA OTVARANJE NOVIH KLUBOVA!!! POZOVITE MI IMAMO SVE!!!

... Šparta 25 • 037 39 979, 063 800 39 31  
E-mail: duhh@ptt.yu







Miloš Marković



Posle Castrol Honda super bike-a, stiže još jedna igra koja bi trebalo da u punom svetlu prikaže Hondine zveri na dva točka do 500 kubika. Kada igra

otpočne, možete primetiti jako lep dizajn, ali i jako ružnu grafiku! Da, da grafika je mnogo mutna, da ja to ne mogu opisati. Pozadina i sva okolina je jedva primetna. Naravno, model motora je mnogo oštiji nego pozadina, i izgleda fenomenalno, ali džaba sve to kada ostalo ne valja. Publika je živi očaj, gomila loše odrađenih sprajtova, a detekcija poligona je osrednja. Međutim, igra uopšte ne mora da ima dobru grafiku, a da u celokupnom pogledu bude fenomenalna-potrebna je izvesna doza igrivosti. E, pa ova igra je mnogo igriva! Za to su krivi brojni modovi i izazovne staze. Staze su oficijalne, tj. moto šampionat se stvarno vozi na ovim stazama. Na početku su slobodne samo Italija i Austrija, dok ćete ostale otvoriti svojom zaslugom u šampionatu! Izbor motora nije veliki, ali je sasvim solidan. Ne možete birati tim za koji ćete da vozite, već ćete vi biti u posebnoj timu. Možete da podešavate gume, da podižete ili spuštate prednji ili zadnji deo motora, da ga frizirate i sl., pri tome programeri su ubacili gomilu mogućnosti!!! Kada igra krene, primetićete brojne tehničke bagove, ali nema veze, igra je igriva i kao takva može da se igra. Za razliku od Castrol Honda super bikea, grafika je, kako sam rekao, pogoršana, ali je takođe dobila nove modove. Najbitniji mod je knockout. U njemu uvek morate biti prvi. Ukoliko niste prvi, može da se desi da prođete, ali samo ako imate dobro vreme na checkpointima. Tu je i mod u kojem je cilj da igrate agresivno, tj. da protivnike izguravate sa staze, a sve u cilju da budete visoko plasirani. Međutim, tu su i tri nivoa težine, najlakši, teški i agresivni, a pogodite u kome nemate

šanse da budete prvi u gore pomenutom modu. Lokacije oko staze izgledaju realno, ali zbog osiromašene grafike mnogo mutno i kockasto! Takođe postoji i pozamašni izbor kamera. Jedna od najboljih je iza vaših leđa, i dok vi vozite stičete utisak da posmatrate vašu vožnju iz kokpita onoga ko je iza vas. Svi



# Castrol HONDA

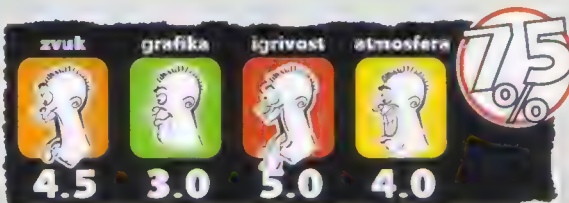
WORLD SUPERBIKE TEAM

## VTR

modovi i sve opcije koje sam gore naveo podržane su i u opciji za dva igrača, ali samo je smanjena preglednost. Ovo vam može smetati jer često nećete videti protivnika koji vam dolazi sa leđa. Zato, ukoliko želite da igrate nešto zanimljivo u više igrača, bolje preskočite ovu igru. E sada jedna fenomenalna novost. Poštovani čitaoci, ako imate analogni kontroler, vreme je za slavlje. Igra



podržava obe analogne palice. Ako se pitate kako, pa ja ću reći samo Motor Cros 2. Sa jednom palicom upravljate, dok druga služi za dodavanje gasa ili kočenje (tasteri krug, x, Kvadrat i trougao su bez upotrebe). Ovo je vrlo korisno jer se brzina može proporcionalno smanjiti i povećati u zavisnosti od situacije u kojoj se nalazite! Igra je vrlo igriva, ali samo u modu za jednog igrača. Ako igrate sami a volite zveri na dva točka, igra bi trebalo da se nađe u vašoj kolekciji. Ako želite igru za više igrača, igra sigurno nije za vas. ■



Ovlašćeni distributer časopisa

**boNus**

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/045-064

088/32-100

Castrol Honda VTR

Izdavač: Midas

Sistem: PAL

Zanr: Trke Motora







# Ford RACING

Miloš Marković



1 III 2  
Igrača

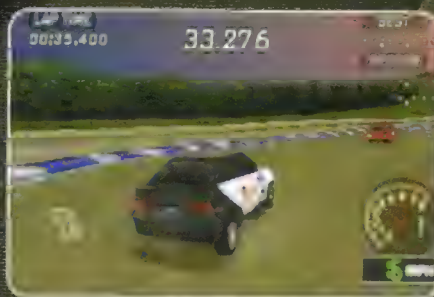
Memorijska kartica  
1 blok

Podrška  
vibracionu funkciju

Na samom početku, iznenadio me je odličan intro koji se se po kvalitetu može porediti sa onim iz GT2. Po samim tehničkim performansama igru možemo porediti sa gore pomenutim čuđom, ali ipak zna se ko kolo vodi. Sa grafičke strane igra izgleda odlično (treba imati na umu da je igra pre 2-3 godine izašla i na PC-i). Pozadina je čista, precizna i živopisna, a model vozila je odrađen bez premca. Nažalost, upravljanje vozilom je dosta kruto, a vozila se u krivini ponašaju kao da su od papira. Međutim, kada podesite parametre u opcijama vozila se donekle bolje ponašaju. U igri se voze isključivo vozila sa oznakom (marke) FORD. Igra se podijela na dva nezavisna dela. Prvi deo čini vožnja starijih modela, dok drugi čini vožnja novijih modela. Moram napomenuti da radite u scenariju uzgled nema, samo morate da pre početka trke izaberete koje modele će tu da voze. Stariji modeli su normalno sporiji, dok su novije šklopcije brže. Imate na raspolaganju brdo staza, što pravih, što krivinskih. Mogu vam reći da su staze krajnje lepo urađene, sa obiljem detalja i efekata. Pre početka svake trke imate razgledan pogled na stazu, a narator vam objašnjava tehnike vožnje u krivinama, na pravcima i sl. Takođe pre početka trke u pit-u, možete podesiti performanse vašeg automobila. Počev od guma, pa sve do karoserije, sve je urađeno na nivou prirode. Najviše me je razočaralo to što ne možete podizati i spuštati vrhla, ali čega nema - bez toga se može i bez toga igru ne morate da budete vsni poznavalac tehnika vožnje da biste bili prvi, dovoljno je da samo držite gas i ponesete ga pri prolasku kroz krivinu (Miloševi saveti primar). Muzika je posebno interesantna jer je u toku igre čuju se zvuci, ali se ne čuje, možete je čuti samo tokom podizavanja i u menijima. Zvuk je odličan, pa zato mogu reći da su zvuci i reči. Fizika je donekle poštojina. Naime, sudari su dosta realni, jer sam se non stop pitao kako bih lako lete Fordovi(FI).

U igri ima svojih mana, treba uzeti u obzir da ima i dosta prednosti.

U igri GT2, samim je igrica i može da se igra. Obožavate automobile, miris zapaljene gume, zvuk motora jedne razjarene mašine? Onda je ovaj opis posvećen vama. A ako ne volite, onda ste uzalud čitali ovaj opis.



Ime: Ford Racing  
Izdavač: Empire Interactive  
Sistem: PAL  
Žanr: Trke Fordova



# WARM-UP! GP 2001

Igor Simić

U ovoj igri F1 Warm up, shvatićete koliko je truda i revnosnog rada potrebno da se proizvede jedna vanserijska igra, i koliko je malo potrebno da se njena vrednost upropasti! Nažalost, toliko je očigledno da su programeri požurivani dovoljno duže da "dignu ruke" i na kraju od Extra kvaliteta naprave mediokritet.

U igri shvatićete onog trenutka kada se pred vašim očima "završi" intro ove igre koji je mnogo više nego dobar. Dobra za intro ove igre mnogo više stremi ka pojmu ODLIČAN, jer je u relativno dopadljivu muziku savršeno "upakovan" svet najbržeg, najluđeg i verovatno najskupljeg cirkusa na svetu. Tu su prolazak kroz neke od krivina u kojima se Caru spektakulama preticanja, prolasci kroz neke od najbržih krivina u Formuli jedan (pravi sladočuci biće u prolaskom kroz davno zaboravljeni Woodcote Corner na Brands Hatch-u koji se sada koristi samo kao test-staza) i neverovatni sudari bolida u puno, puno različitih trka... sve to uz odličnu grafiku, u trajanju od 4-5 minuta - Bravo! Posle ovakvog intro-a, čeka vas glavni Menu u kome ćete se vrlo lako snaći, verovatno ćete sebi odabrati ekipu i sponzora koji će vas pratiti u daljim nastupima (preporučio bih vam ekipe Certina ili Eurosport, najbolje su). Na moju veliku žalost, bolid svake ekipe za koju nastupate je autentičan i ne postoji nikakav Car setup za vaše "čedo", ali niko nije savršen... Sve staze su iste kao i na Grand Prix-u, brzina je potpuno realna (ne možete u krivinu ući sa 200 km/h) ali, ne lezi vraže - grafika u toku vožnje je na mnogo lošijem nivou od ostatka igre. Oni kojima ovakvi nedostaci ne smetaju uživajte u Warm up-u dugo vremena, a "čistunci" će okrenuti glavu i propustiti dobru igru, šteta...



Ime: Warm up GP 2001  
Izdavač: Microids  
Sistem: PAL  
Žanr: Formula 1



bonus





Igor Simić



Konačno, moralo je i to jednom da se dogodi, STIGAO JE !!! Dragi naši prijatelji, ljubitelji dobrih sportskih igara, imam izuzetnu čast da vam predstavim drugi deo igre koja je u anketi Bonus-a, osvojila više nego ubedljivo, prvo mesto u konkurenciji sportskih igara i zauzela drugo mesto u ukupnoj konkurenciji. Dame i gospodo, najigranija igra za Playstation (a verovatno i ostale konzole) u protekloj godini i verovatno najpopularnija sportska igra svih vremena ISS Pro došla je svog naslednika ! Kakva divna vest, mislio sam da ćemo nastavak čekati bar još malo, ali "Mago-vi" iz Konamija ponovo su pokazali da imaju izuzetan tajming i ponovo su (setimo se kako je to bilo prošle godine) postavili standard za sve one koji će 2001. napraviti fudbalske simulacije.

Pa ... da krenemo - od samog početka Japanci su "ostatku sveta" pokazali zube i dokazali da se ne šale, jer intro je hmmm... pa, malo je reći: sjajan, intro je nešto što jednostavno morate pogledati da bismo posle mogli da diskutujemo o tome da li je intro za Tomb Rider chronicles još uvek najbolji intro na Playstation-u.

Posle ultraintro-a (složenicu sam izmislio), koji simbolično počinje rečenicom: Believe in your dreams (ahh, izjede me nostalgija za prvim delom ha,ha,ha) sledi manje - više standardni menu, u kome su ponuđene iste opcije kao u prvom delu, sa dodatkom opcije Information koja je veoma korisna ako prvi put igrate ovaj fudbal i objasniće vam razlike između prvog i drugog dela jer je ISS Pro shodno svom imenu Evoluirao malčice, ali sasvim dovoljno da bude bar malo različit od svog pret-

ka. U menu-u ćete sigurno primetiti i promenu fonta (verovatno ćete poželeti stara slova, ali ... šta da se radi, šta je, tu je) Posle glavnog menija sledi, naravno, match set-up menu koji je standardan, i nudi mnogo više standarda od prvog dela, a zatim - Meč.

Ponovo fudbalska predstava počinje ulazkom fudbalera na teren, iznošenjem zastava i predstavljanjem igrača oba tima. Tu ćete verovatno primetiti da igrači neverovatno liče na likove iz stvarnosti koje predstavljaju (toliko da je to sumnjivo).

Ponovo je specijalni komentator za englesko govorno područje Terry Butcher, a on je ovoga puta malo više orijentisan na prenos, a manje na glasno uzvikivanje imena igrača i nekada ima izvanredne komentare od



kajih me je jedan prosto oduševio. Posle uspešno predribanog golmana, usledio je, ni sam ne znam kako-promašaj, na šta je usledio komentar - What a miss, It's a mystery ! Neverovatno !!! U samom izgledu promenjeno je to što su igrači malo "vitkiji", a igrati fudbal je mnogo teže, jer da bi ste pokazali majstorstvo, biće potrebno da i izvedete majstorstvo, ali zar to i nije cilj ?!

Statistike igrača ovoga puta izražene su u opsegu od 10 do 20 i umesto osobine Control, pojavljuje se osobina Response. Primetićete malo drugačiju terminologiju u formations-ima, kao i to da je sada moguće odabrati kapitena ekipe.

Kada su u pitanju novine bilo bi izuzetno nepravedno ne pomenuti povrede. Povrede su oduvek sastavni deo fudbalskih susreta, i u prvom delu nam je ponekad



ISS PRO Evolution 2

Izdavač: Konami

Sistem: PAL

Fudbal

Žanr:

Fudbal







i smetalo to što su naši igrači "besmrtni", naravno magovi iz Konamija su mislili i na to i u novom delu su ispravili ovaj nedostatak, nažalost samo delimično. Povrede su realizovane tako da vam se pored povređenog igrača pojave ime i krst(i), a "tešinu" povrede možete proveriti u Formations-ima metodom koju smo već popularno nazvali R1 metod (ako je fitnes igra-a nizak, onda je povreda ozbiljnije prirode, a ako je fitnes o.k. igrač može i da nastavi sa igrom). Na svoju veliku žalost povrede su vrlo kratkog veka, traju samo do kraja utakmice i nemaju ime, ali valjda će Konamijevci i to srediti vremenom...

Još jedna sjajna novost je podela Master lige na dve divizije, prva ima 16, a druga 8 ekipa i igra se po istom sistemu kao ranije. Prijateljski savet vam je da drugu diviziju NE igrate jer su timovi jako kvalitetni, a bodovi koje osvajate se dele sa dva, pored toga druga divizija igra se po četvorokružnom bod sistemu (28 utakmica) što će vas verovatno malo "smoriti", a tek kada osvojite jedno od prva dva mesta moći ćete da igrate u diviziji 1.

Pored ovih novina tu su i novine u kontrolama - lob se više ne izvodi na stari način, već je potrebno prilikom šuta pritisnuti kursor u pravcu koji je suprotan голу. Zatim, tu su i "slobodnjaci" koji se sada izvode toliko lako da ćete uz par treninga svaki udarac sa razdaljine manje od 45 metara moći da pretvorite u opasnost za golmana. I još čitav niz sitnica koje život znače...

ISS Pro Evolution-u 2 ne treba trošiti suviše reči, pronađite partnera, ubacite ovaj disk u PS i budite sigurni da igrate trenutno, a verovatno i u sledećih 10 - tak meseci, najbolji fudbal na svetu !!!

### Mihailo (Smlešić) kaže:



"Carevo novo odelo" je rečenica koja mi pada napamet. Ali ne toliko u negativnom smislu. Novi ISS Pro je stari ISS Pro, ali u novom ruhu - stoga nikako ne može biti loš. Ako ste igrali prvi ISS Pro (ili ako ste ga živeli, kao mi što smo - i u redakciji i van nje), Dvojka vam neće predstavljati problem. Pa šta - drugačije se lobuje, odbrana se malo bolje postavlja na korner, modeli igrača deluju malo izduženije... Sve su to sitnice (koje život znače), ali na koje se, na kraju krajeva, samo treba navići. Bitno je da smo mi dobili priliku i izgovor da uživamo u još malo najboljeg fudbala na planeti! ŽIVIMO KONAMI!



# Samo u

## BEASOFT-u



**SHOCK HAMMER** kontroler je poslednja reč tehnike, koja vam pruža savršen ugođaj kada su u pitanju igre koje su kompatibilne sa dual šok tehnologijom. **SHOCK HAMMER** poseduje dva vibraciona motora, koji reaguju na signale koje igra šalje, pa vam na ovaj način omogućava da osetite svaki udarac, napad, skok... Osim toga na njemu se nalazi i turbo taster kojim možete da ubrzate bilo koji od deset tastera, kao i slow motion taster koji će maksimalno usporiti igru. Šokirajte se realnijim igranjem uz **SHOCK HAMMER**, koji je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

**Centrala:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606  
**Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36





Miroslav Đorđević

# DUCATI WORLD



Evo nama konačno jedne pristojne simulacije moto-trka. Ljudi iz Acclaim-a su izbacivanjem Ducati World-a prekinuli niz loših i nedorađenih igara u ovom žanru i stvorili prvog ozbiljnog konkurenta serijalu Moto Racer, serijalu koji je do sada suvereno vladao na ovom polju virtualne zabave.

Ducati World je igra koja se može najbolje okarakterisati kao moto verzija Gran Turismo-a, sa nešto skromnijom grafikom. Igra je podeljena (isto kao i Gran Turismo) na dve celine: quick race i Ducati life.

U quick race modu možete se čisto onako provozati bez polaganja vozačkih ispita, odnosno kupovine motora i opreme, što je pak nezaobilazan deo u Ducati Life-u. Pri kupovini motora, kacige i odeće treba dobro razmisliti o odnosu između cene i kvaliteta, pa vam ja iskreno preporučujem da malo pročeprkate po statistikama svih navedenih predmeta i tek onda odlučite. Napominjem da viša cena ne mora da znači da je i motor bolji. Pošto vam je na početku dato samo deset hiljada dolara, najbolje je kupiti neki polovan motor, preko oglasa ili dilera, pa kasnije, kada zaradite nešto para trkajući se, razmislite o nečem boljem. Prisutan je veliki broj takmičenja na kojima možete učestvovati, ali je za skoro sva potrebna dozvola, za koju ćete se pak dobro namučiti na mnogobrojnim vozačkim ispitima.

Što se tiče motorcikala izbor je veliki i šarenolik. Topićete asfalt pod sobom vozeći neku savremenu budževinu, ili pak, kao što kažu Bošnjaci, hmliti na nekoj šklopociji iz pedesetih. Takođe su prisutni i motori iz šezdesetih, sedamdesetih i osamdesetih, a razlike između njih su velike i uočljive. Dizajn motora i vozača je odličan, naročito se po kvalitetu ističe nagnjanje motorcikliste u krivini i do sada najrealističniji padovi. U skladu sa time, morate se odreći naglih skretanja, sečenja staze prelaženjem preko šljunka i nekažnjenog udaranja u ograde, jer će u Ducati-u vaš vozač posle svakog takvog incidenta ne samo pasti, već će biti pregažen i zgnječen od strane vašeg motora i drugih vozača.

Upravljanje je sasvim OK, ali čudi nepostojanje one klasične kamere koja se nalazi pet-šest metara iza vas, već su prisutne dve iz prvog

lica i jedna koja se nalazi tik iza vozača. No, prilagođavanje na taj novitet vam nikako neće predstaviti problem, a posle određenog vremena možda i pomislite kako je takav pogled možda i bolji od onog standardnog.

Broj prisutnih staza je zadovoljavajući. Njihov dizajn je solidan, ali su programeri više mogli da se potrudu oko detalja kojih ima malo. Grafika je, generalno gledano,



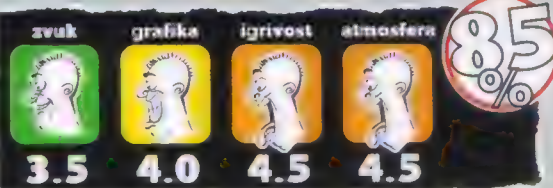
solidna i funkcionalna. Veoma me je prijatno iznenadila izuzetna preglednost u igri, a naročito u pogledu iz prvog lica, koga obično ne krasi ovaj atribut, pa ga zato igrači uglavnom izbegavaju. Što se tiče zvuka i muzike, nema šta mnogo da se kaže. Ništa posebno nisu, ali snošljivi jesu, pa kao takvi u igri ovog tipa mogu da prođu.

Dakle, Ducati World je igra svakako vredna pažnje svih ljubitelja moto trka. Ukoliko želite dobru zabavu u stilu legendarnog Gran Turismo-a, ovo je prava stvar za vas.

## Urilloš Tomić kaže:



Maestralno, maestralno... Ne samo da je lepo dizajnirana, lasna, valjana, adiktivna, no je još pride i obimna, opširna, izdetaļisana, statistički obogaćena, pa i PRERENDEROVANA. Ako niste primetili, kada nama ponestane epiteta, uvek koristimo ovu reč, a pošto sam ovog puta ostao bez teksta, moram da je još jednom upotrebim: prerenderovana. Ma šta tu ima više da se tupi - igra je odlična, probajte je, nećete požaliti.



Ducati World  
Izdavač: Acclaim  
Sistem: PAL  
Žanr: Simulacija Motora





# AQUA GT


Uroš Tomić



Auh, "štuc", kol'ko vode vidim na sve strane... Nigde čašica "vinjauka" ili piva, ko je bre to "štuc" vid'o da se voda PIJE?!? I sve neki čamci jure "hik", vrat sam ušnuo gledajući ih. Leleeee, što me boli glava, moram još jednom da trgnem iz ove pljoske, samo hrabrost da povratim (ili večeru, pa šta prvo naide).

A ja niti se bavim "s čamcima", niti vodu pijem, ali sam na sebe uzeo sve-ti zadatak da opišem ovu igru, jer je niko drugi nije želeo. Pomislim ja tu sebi "Jes da nisam neki ljubitelj vode (posebno u viskiju), ali trke su sada u fazonu, daj da je makar ja škrbavac odigram, čisto da ne bude tužna, sama, usamljena, napuštena od sviju..."

Krenem ja da je igram, zanesem se pomalo, valja biti brz na kvalifikacijama, još bolji na stazi, najbolji na papiru i ta-ko to. Malo igram sam, malo sa kumom, otvaraju se staze, novi čamci itd. itd. Jedan igrač, dva igrača, ma nije niš-ta bre posebno, on vozi i ja vozim, ali nije to taj trip kao kad se igra legendarni GT, a njega smo "prljili", ako niš-ta drugo. I šta sada da vam kažem? Nije da je igra loša, samo je nekako kratka i nedoradena. Na momente mi se čini dobrom, ali pravo da vam kažem, i moja prva komšinica koja nije zadnjih 20 godina bila na elektrolizi mi se čini dobrom posle tri hladna piva. Meni, neiskusnom (makar što se vožnje tiče) je bila nekako prelaka, uzimajući u obzir da za otvaranje prvih pet glisera treba izvozati tri trke. A kada se prve tri trke odvočaju, kompletirali ste već većinu igre. Sledeći šampionat i pristup sledećem setu glisera vam je omogućen posle 6 trka, predzadnji nakon 6 trka, zadnji koncem dvanaeste trke.

Ma onda? Pa, ako želite da se malo opustite i provozate po kanalima, nije nima-lo loše, ali ako ste za neke bahanalni-je radove i profesionalnije trkanje, potražite negde drugde. Igra teško da je otpad, ali teško i da je neka ozbiljnija ili dugoročnija zabava. Što se ovog broja tiče, ja glasam za Du-kati... 



1 ili 2  
igrača

Memorijalna kartica  
1 blok

Podrška  
vibracionu funkciju

Analogni  
kontroler

Aqua GT  
Izdavač: Promethean  
Sistem: PAL  
Žanr: Trke Glisera



## PC/SONY PLAYSTATION

**SONY Playstation  
PC Originali  
MUZIKA**

Mix - Kompilacija 165 din

**70**

din/CD

**Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a  
150-200 Pesama na CD-u!!!**

**ZRENJANIN**

7. Jula 18

11 - 19 h

e-mail: [pilemk@eunet.yu](mailto:pilemk@eunet.yu)

KATALOG možete skinuti sa:  
[members.xoom.com/pilemk](http://members.xoom.com/pilemk)  
[pilemk.8m.com](http://pilemk.8m.com)

**BEOGRAD**

Milentija Popovića 32

**PREKO PUTA SAVA CENTRA**

BLOK 22 - bivši Video Klub 22  
radno vreme: 12 - 20 h

**NOVO  
PRODAJNO  
MESTO**

**cedeteka MK**

**023/34-238**

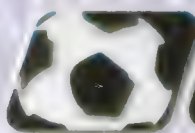
**063/539-380**

**radimo svakog dana i subotom i nedeljom**





Igor Simić



## ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001

Moram priznati da nikada ranije nisam video igru na kojoj piše da je najbolja, a ona to, ustvari, i jeste. Sigurno će vam "zapasti za oko" natpis the ultimate manager's game na disku, što je bilo sasvim dovoljno da me zaintrigira ... I ubacim ja Alex Fergusona u svoj Sony, kad' ono- fuuuu, KAKVA IGRA !!! Menadžerski "lisci" verovatno će pomisliti: "Maaa, ipak je LMA, LMA", ali moram da vam kažem, ljudi, igra je mnoooogo dobra !!! Verovatno ćete primetiti da igra nema intro, što je mene navelo na pomisao da je Sir Ferguson svoje ime dobro unovčio, a 3DO na osnovu toga dobrano radio, ali živ sam, dakle, možda grešim.

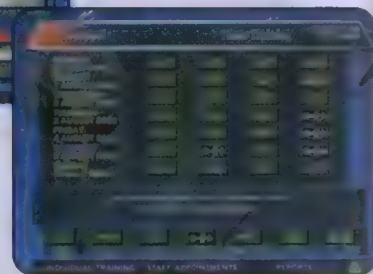
Posle uvodnog skрина, na kome su New game, Load game i Replay (šta !!!) ponuđen vam je izbor tima koji ćete voditi i ovoga puta možete da birate između 4 Engleske i 4 Škotske divizije a onda ćete se sresti sa prvim i jedinim nedostatkom ove igre, a to je UČITAVANJE !!! A učitavanje traje, i traje, i traje ... i taman u trenutku kada pomislite da se neko šali sa vama, igra počinje (mislim da sam shvatio poentu ovako dugog učitavanja na početku - ostarite taman toliko da možete da budete fudbalski menadžer). Ne mogu da nađem reči hvala kojima bi se ova igra mogla opisati, ali umesto toga, mogu da vam kažem da vam je omogućeno ugovaranje i odigravanje prijateljskih utakmica, aktivno učešće u kupovima Engleske, Škotske i, naravno, Evropskim kupovima, a igranje lige kojoj pripadate se podrazumeva. Realizovati transfere u Alex-u nije ni malo lako, potrebno

je ispuniti želje kluba, ispoštovati želje igrača, i to sve uz ograničenja koja vam postavlja vaš klub. U opciji Other European Clubs možete po prvi put u poslednjih dese-

tak godina pronaći i klubove iz Jugoslavije, ali za razliku od LMA Manager-a, gde klubovi postoje samo kao podatak, moguće je kupiti naše igrače, i ispratiti njihove transfere u druge klubove. Imam zamerku na podatke o našim timovima jer su u pitanju podaci iz prvog dela

1998. godine, ali bolje išta nego ništa, u svakom slučaju.

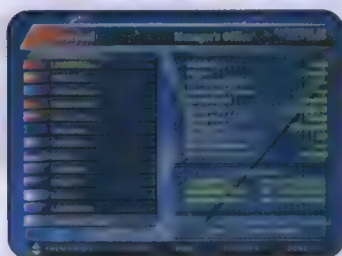
Gledanje utakmica je izvanredno urađeno i išlo se čak dotle da sada možete mečeve svog tima posmatrati iz željenog ugla (po-



stoji 4 ili 5 različitih kamera), a izmene i promene taktike moguće su samo tokom prekida (korneri, aut, faul ...).

Igru vašeg tima u prekidima (set pieces), a i van njih, možete uvežbati na treninzima, koje, naravno, vi kontrolirate. Rezultati utakmica su izuzetno realni, kao i sve, ali baš sve u ovoj igri.

Ne dozvolite da vas malo komplikovane kontrole i sporost prilikom učitavanja (ah, kakav smorko) spreče u vrhunskom uživanju u menadžeriji zvanoj Alex Ferguson Player Manager. Uživajte! ■



GAME CLUB **PlayStation**

Tržni centar STANKOM

Stevana Brakusa 4, I sprat, lokal 11

Tel. 30-55-210



- Igranje solo ili u mreži
- Prodaja i iznajmljivanje konzola, igara i dodataka za konzole

- Prodaja PC računara, sklapanje konfiguracija, dodaci, nadogradnja
- Igranje solo ili u mreži
- Surfovanje po internetu (satelitski link, skidanje fajlova po narudžbini)





# Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!



Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena,  
Providno Ljubičasta, Sunčano  
Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

**Game Boy Color - nemojte da vam  
propadne i ovo proleće!**



**Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160**

**Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355**

**Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606**

**Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36**





Miroslav Đorđević



## VANISHING POINT



Svi pamtimo dobri stari Need For Speed 3, igru koja je mesecima suvereno vladala na svim top listama širom sveta. Gomile zaljubljenih obožavalaca željno su iščekivale nastavak, koji je, kada je stigao, prilično razočarao jer je umesto uzbudljivih nadrealnih staza ubacio realistične krajolike, koji su znatno podbacili po pitanju atraktivnosti. Na žalost, i petica je nastavila tu tradiciju težnje ka realnom i time skoro sasvim ugasila kult Need For Speed-a. Za razliku

potpunosti, to jest otvorili sve staze, modove i vozila, biće potrebno da dobro zagrejte džojstik, a da vam igra ne bi vremenom postala dosadna, pobrinuće se velika raznolikost staza i automobila. Slično Need For Speed-u 3, u Vanishing Point-u ćete moći da se provozate po kanjonima, fabrikama, aerodromima, kao i nekim krajnje neobičnim mestima koja sada neću pomenuti kako vam ne bih kvario uživanje. Kvalitet dizajna nivoa varira od staze do staze (neke su detaljnije, a neke siromašnije), dok je za sve zajednička prilična glatkoća i preglednost, čak i u multiplayer-u, gde ove dve karakteristike često umeju da zabrljaju. Bagovi su prisutni, ali u malim količinama, što možemo tolerisati. Što se tiče dizajna automobila, on takođe zadovoljava. Ko-

la izgledaju lepo, jednostavno ali prepoznatljivo i jedina zamerka bi se mogla uputiti na račun toga što stakla nisu providna. Nažalost, oštećenja na kolima nisu vidljiva, ali to se da opravdati time što je igra ipak najviše arkada, a kao što svi znamo, u arkadama je to najčešće slučaj.

Zvuk u igri je sasvim solidan, za razliku od muzike na kojoj je stvarno moglo nešto više da se uradi. Igrivost je solidna, mada je



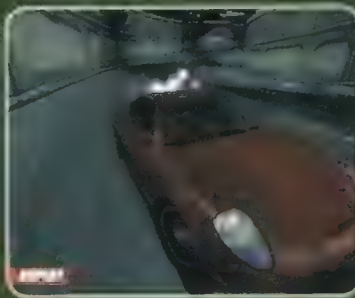
prokizavanje malo prenapregnuto, što može postati problem pri navikavanju na komande ne predviđivači veći problem.

Pa, šta reći na kraju, sem da je Vanishing Point izvršna igra koja svakako zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji. Ja iskreno jedva čekam nastavak, za koji nažalost, verujem da će (ako ga uopšte bude bilo) izaći na jačim konzolama, jer je, ruku na srce, našu dragu, siću kutijicu već pregazio točak vremena. ■

od ljudi iz Electronic Artsa (tvorci Need For Speed-a), nekome iz Acclaim Interactive-a je palo na pamet da napravi igru po receptu Need For Speed-3 osveženu svim tehničkim novotarijama koje su se pojavile od izlaska pomenutog klasika. Tako je nastao Vanishing Point, igra koja definitivno ima šanse da postane hit, kako na Dreamcast-u, tako i na PlayStation-u.

Pred nama je igra koja savršeno objedinjuje mnoge elemente simulacije, i čine, manje-više arkade. Intro na početku vam jasno nagoveštava kakva je sadržina same igre, šta sve možete očekivati da će vas snaći i prava je greška propustiti ga, ako ni zbog čega drugog, onda zbog izvršne vizuelne uglancanosti i očiglednog truda koji su programeri u njega uložili. Reč je o grupi automobila koja jurca po drumu ostavljajući iza sebe gomilu dima i slupanih vozila, tako i slučajne prolaznike. Kada ste odgledali intro, od vas se traži da odaberete neki od mnogih ponuđenih modova, između ostalog nekoliko vrsta Multiplayer-a, Single Race, Time Trial, Tournament, kao i mnogi drugi uobičajeni, plus Stunt Driver Mode, opcija u kojoj vozite kola izvodeći razne akrobacije, koju nipošto ne treba propustiti. Iako je broj kola i staza impozantno veliki, na početku se nećete mnogo

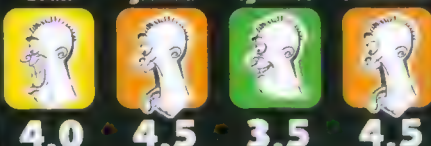
navozati jer vam je dostupna samo jedna staza i dva kola, dok ostale možete otvoriti napredovanjem u turniru. Dakle, da biste igru prešli u



Ime: Vanishing Point  
Izdavač: Acclaim  
Sistem: NTSC  
Žanr: Trike



zvuk grafika igrivost atmosfera



83%



# CHARGE 'N' BLAST

Pored "uživanja" u igri Daytona USA, ovog meseca sam imao priliku da se upoznam (na moju veliku žalost) sa još jednom konverzijom sa automata - igrom Charge N' Blast. Očito je autormu igara ponestalo originalnih ideja kad su spali na to da kopiraju matore arkadne hitove od pre više godina.

Ovog puta izbunili su prilično prašnjavu i trulu pucačinu u kojoj vam je cilj, a šta drugo nego spasiti svet od zlih čudovišta. Doista su nastala mutacijom insekata, gmizavaca i sličnih kreatura posle udara radioaktivnog meteora u Zemlju. Radijacija je od ovih stvorenja načinila karakondžule, koji bi i Godzilla postideli svojom ružnoćom i veličinom.

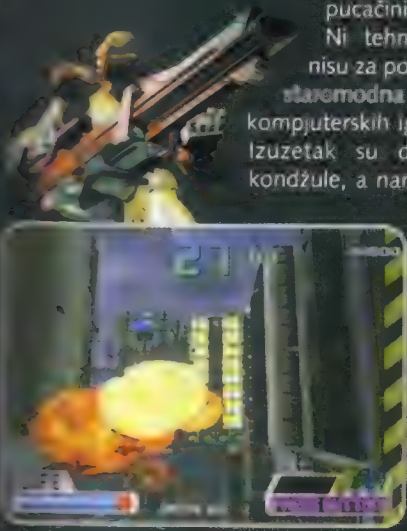
Na početku imate izbor od tri istrebljivača "slatkih malih", izabera u nabudžene oklope, tako da izgledaju kao futuristički roboti. Raspodela uloga je standardna za ovakve igre: devojka - brza, ali krhke konstitucije, mrcina fizikalac - jak, ali spor i "mornik za sve" sa izbalansiranim osobinama.

Kao junaci na raspolaganju imaju razoran arsenal oružja, čije korišćenje zahteva malo vežbe. Potrebno je prvo napuniti jedno od tri oružja držeći taster X, Y i B, zatim naciljati protivnika analognim kontrolerom i konačno sa A ispaliti projektil. Što više budete palili oružje projektili će biti različitih boja, ali ne preterujte u tome jer će vam za to vreme reka od neprijatelja visokih 10-tak metara biti u zagrijaj. Ove prijateljske savete izbegavajte pritiskanjem levog i desnog okidača, kojima se pomerate u levu i desnu stranu. Iako zaista zvuči komplikovano, ovakva kontrola je prilično zanimljiva. Svaki taster na džojstiku stiskate u furioznom ritmu, što izbegavajući neprijatelje, što prče ih pratećim raketama i torpedima, i taman kad ste se zagrejali, gle čuda - igra je gotova! Naime, najveća mana ove igre je njena neshvatljivo mala dužina. Završićete je sigurno za manje od sat vremena, uključujući uveštavanje komandi i nađanje užarenih prstiju.

Sve malobrojni nivoi su linearni, svaka buba vas čeka baš tamo gde ste je poslednji put utamanili, tako da kad je jednom pređete (a za to vam neće puno trebati) nećeće poželeti da se ikada više vratite Charge N' Blastu.

Pos jednog minus ove igre je njeno statično izvođenje. Lik koji ste izabrali se ne kreće, već (k'o blesav) stoji na sred' ekrana pomerajući se samo levo i desno. Jedino što se pomera u svim pravcima je nišan. Radi se, dakle, o klasičnoj pucačini "sa krstićem".

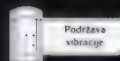
Ni tehničke karakteristike igre nisu za pohvalu. Grafika je prilično starijomodna i vraća nas u vreme kompjuterskih igara od pre više "ljeta". Izuzetak su dobro odrađene karakondžule, a naročito ogogromni bosovi na kraju nivoa. Animacija je glatka sve dok nešto ne eksplodira na ekranu izazivajući znatno usporenje, što je nedopustivo na besnoj Dreamcast mašini. Muzika nije vredna pomena, a od zvučnih efekata naročito se izdvaja



Marko Lambeta



1 - 2 igrača



naročito iritirajući glas kompjutera koji vas svake dve sekunde upozorava na napade neprijatelja.

Nedostatak ideja neinvetivnih autora doveo je do masovnog vikrsavanja starih igara kao što je i Charge N' Blast. Ono danas deluje poput trojnih, trulih zombija koji lutaju novim, moćnim kontrolama gde im nije mesto.

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na snopjenem diskovima



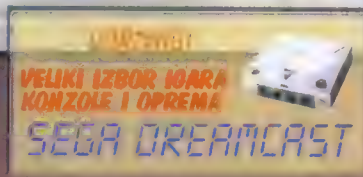
Ime: Charge 'n Blast  
Izdavač: Xicat Interactive  
Sistem: NTSC  
Žanr: Pucačina



PC



Maloprodaja  
i  
Veleprodaja



## CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
10 CD-a	2,5 DM	3,0 DM
50 CD-a	2,2 DM	2,7 DM
100 CD-a	2,1 DM	2,6 DM

\* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica.

- konzole, obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i, Verbatim, No name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova na veće količine IZUZETNE CENE!

# S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd

011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje





# LØDØSS

## record of lodoss war



Zapadu, uglavnom zato što je uspešno kombinovala japanski stil crtanja, razvoja priče i likova, s prilično "zapadnjačkim" fantazijskim svetom, prepunom standarda koji se mogu naći u "stonim" RPG igrama, kao što su Dungeons & Dragons.

Sada, u novom milenijumu, Kodakawa Shoten, tvorac ovog serijala, rešio je da nas obraduje kompjuterskom (tj. konzolarnom) verzijom ovog crtača. Žanr - RPG, naravno.

Ali ne standardni, japanski, konzolarni RPG. Kao i u seriji, kada je odlučeno da se napravi igra, osnovni koncept je uzet od zapadnjaka. Naime, Record Of Lodoss War je Akcioni RPG potpuno u stilu velikog Diabla (ili, još određenije, velikog Diabla II).

Još jedan Diablo klon? Pa, skoro. Ali, to ne znači da je ova igra loša. Daleko od toga.

Osnovni koncept u Record Of Lodoss War jeste: ici okolo po dungeonima i klati raznorazne zlotvore, uštvie i ostale narodne neprijatelje. No, iako je postavka tj. svet u kome se igra događa tipično fantazijski i mračan, određeni momenti su ipak prepoznatljivo japanski. No, osim animacija, u kojima je manga uticaj očigledan, moraćete da se potrudite da

ih primetite.

Počnimo od animacija. Veoma lepo urađena uvodna animacije standardno ne otkriva ko tu koga, zašto i čime - štaviše, samo vas dodatno zbunjuje. Čista pebića za "japanštinu". Jedina zamerka je upućena očajnoj sinhronizaciji na engleski - ali, i to je tipično japanski. Već druga animacija vam otkriva malo više. Tu je neka zla boginja koju treba sprečiti da ne počinu već nekakvu nipodopštinu, kao i mudrac Wart koji je rešio da je ON tome spreči tako što će iz mrtvih vratiti nekada velikog heroja (VAS) i pomoću njega okupiti još nekoliko Velikih Baja (u stvari, likova iz serije) koji će zajedno poraditi na masakriranju piona zla, spašavanju sveta i obli-

gatnom pikniku posle svega. Tja. Što se mene tiče, ovo je sasvim dovoljno oblande u koju treba uviti sate i sate klanice i nemilosrdnog maltretiranja kontrolera.

Igru započinjete treningom u kome ćete savladati osnovne komande - kako se mlati, kako se oprema oprema i kako se otvaraju

kovčezi i vrata. Krećete se pomoću analogne palice, a kameru naravno možete rotirati pomoću iste, ako držite L. Pomoću dugmića za pravac izabirate jedan od pet predmeta koji su vam u meniju s leva "za pojašom", a koristite ga s Y (kao i sve ostalo). U suštini, sve će vam igra sama objasniti, a i nije tako teško. Samo razmišljajte: Diablo, Diablo (ali bez tastature i miša).

Sam meni na kome je prikazan vaš lik takođe vrišti: "Diablo, ali modifikovan za konzolu!" No, pohvalno je što su se tvorci trudili da uključe mnogo raznih statistika, osim standardnih RPG (snaga, okoplenost, hit poeni, mana poeni i slično). Tu je i oštrina vašeg sluha - što bolja, to ćete pre čuti protivnike, čak i iza zidova; kao i jačina zvuka vaših koraka - da VAS ne bi čuli zlo-tvori. Tu je i mithril, plemeniti metal od koga su napravljeni svi predmeti i pomoću koga možete napraviti nove ili ojačati već postojeće. Zanimljivo je i što ćete oružja moći da ojačavate pomoću posebnih runa koja mu daju raznorazne specijalne moći. Ako neko kaže "soc-keš", podsetiću ga da je i Diablo II u suštini foru sa soc-kešovanjem maznuo - i to iz japanskih RPG-ova.



Ime: Record of Lodoss War  
Izdavač: Conspiracy Games  
Sistem: PAL  
Žanr: RPG







Dakle, nema izbora lika, nema opcije za više igrača. I to, tu je zarazna i odlična igrivost. Šta da vam kažem, ako volite akcione RPG-ove, znate o čemu pričam. Glavni baja (pomalo smešno, da ne kažem "baletan") trčkara okolo i kasapi na mrtvo ime krda, jata i rojeve najraznolikijih monstuma. Vremenom, naučite da bacate i magije, koje su veoma elegantno rešene i prilagođene za konzolu. Svaka magija se baca odličnom kombinacijom dugmića, tako da je dodan i element puzzle (morate zapamtiti kako se koja magija baca), a i pre-

mošćan je nedostatak silnih shortcuta koje vam omogućava igranje na tastaturi. Iako ne možete voditi druge likove, oni će vam se s vremena na vreme, kada to priča diktira, pridružiti u borbi. I da ne verujete - stvarno su od pomoći. Al im je dobro odrađen, pomažu vam, a kada ne pomažu - ni ne smetaju.

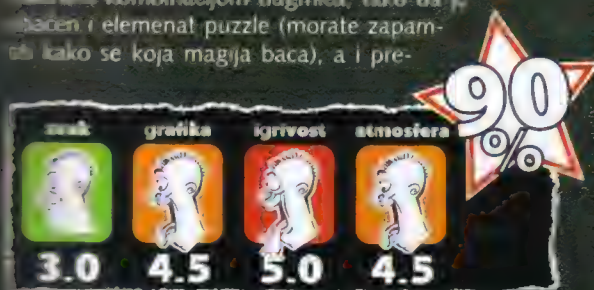
Igra izgleda veom lepo. Za razliku od Diabla, potpuno je 3D i dobro koristi mogućnosti Dreamcasta. Iako je sve mračno (što zahteva atmosfera), vidi se kvalitet tekstura, modeli protivnika su odrađeni s maštom i umećem, kao i svetlosni efekti. (Ovo već postaje toliko standardno za Dreamcast, da se slobodno može reći da ste šupljoglavi idijot koji ne zna šta drži u rukama ako igra koju napravite za DC nema odličnu grafiku.) Tu je čak i mapa u donjem levom uglu (možete je i uvećati). Nivoi su ogromni, prepuni protivnika i blaga. Sati zabave za celu porodicu.

Ako volite akcione RPG-ove, ako ste voleli Diablo, ova igra je prava stvar za vas - zabavna, velika, šarena i lako "navlači". Vi vidite šta ćete, a ja odoh da stavim hladne obloge na glavu i flastere na palčeve, u cilju izlečenja akutnog "Diablitisa" koji sam dobio opisujući igre za ovaj broj. O, Satano, gospodaru, spreman sam za tebe...

### Urli(š) Tomić kaže:



Kao jedan od obožavatelja sada već kultnog RPG-a Diabla, moram vam priznati da sam totalno oduševljen igrom. Pored ogromnog broja neprijatelja, odlične grafike i savršene atmosfere, igru krase lakoća kretanja i jednostavan sistem borbe po principu "pridi, zađi, zakrvari sikiru/mač/buzdovan/bukagiju". Jedini savet koji imam da je ovo igra koju definitivno moraju posedovati, isto kao što sam je ja onomad posedovao, a moram priznati da nam je oboma bilo nesvakidašnje zadovoljstvo. Uživajte...



## NABAVLJAJTE NA IZVORU!!!

**PC**

Igre, programi, nauka, enciklopedije, medicina, multimedija, elektronika...

Originalni prednji i zadnji koler omot

Prodaja sa lagera BEZ ČEKANJA

**3+1**

**SONY**

Preko 1000 igara na VERBATIM diskovima. Adventure, platforme, arkade, sport, porno...

Prodaja sa lagera BEZ ČEKANJA. Originalni prednji i zadnji koler omot

Konzole, Džojstici, Memo kartice 15 i 120 blokova, Movie card, Konvertori...

**3+1**

**MP3**

Po izboru za 20 minuta

Najnovija Domaća, Strana, Narodna muzika. Klasična, Dečija, Jaz...

Najveći izbor pesama. Katalog za biranje pesama: WWW.GLSOFT.CO.YU

**3+1**

**VCD**

FILMOVI na Video CD-u. Za PC, DVD player, VCD player, Sony Playstation, SEGA Dreamcast...

NAJNOVIJI HITOVI! Najveći izbor filmova skidanih sa DVD-a sa prevodom

Holy Smoke 2, Perfect Storm, Nutty Professor 2, Odisela 2010, The Mummy, X-Men, Matrix, Gladiator, Charlies Angels...

**3+1**

**DIVX**

FILMOVI u DIVX formatu. Vrhunski kvalitet ravan DVD-u. Za PC, SEGA Dreamcast...

NON-STOP NOVO! A Perfect murder, Face off, Eraser, Three Kings, Matrix, Gladiator, Payback, Contact...

**3+1**

**DVD**

Iznajmljivanje Otkup-prodaja

NON-STOP NOVO! Gladiator, Eraser, Three Kings, Matrix, Mummy, Deep Blue Sea, Basic Instinct, The Story Of Us...

The Patriot, Another 9 1/2 Weeks, Chicken Run, The next best thing, The English Patient, The Replacements, Anna and the King, Existenz...

**4+1**

**SEGA**

SEGA Dreamcast

128-bitna konzola za igranje, 10 puta jača od Sony Playstation, pruža vam sledeće mogućnosti:

IGRE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...

KONZOLE, DŽOJSTICI, MEMO KARTICE, TASTATURE, KABLOVI...

IGRE, FILMOVI, MP3 MUZIKA, INTERNET, PROGRAMI...

Non-stop novo Uvek najnoviji hitovi

**3+1**

Miševi, džojstici, cleaneri, karte, stalci, filteri, zvučnici, mikrofoni, diskete...

Video i Audio kasete, Mini disc, CDRW disc, Audio CD-R

Verbatim diskovi, No name diskovi, prazne kutije

HDD BACKUP, INTERNET, KOLOR OMOTI

CD KLUB

**GL SOFT**

BULEVAR REVOLUCIJE 107

011 43-700

(011) 43-700

SVE NA JEDNOM MESTU!!!





Igor Simić

# NFL 2K1

Još jednom Dreamcast, opet Sega Sports, ponovo sjajna igra, ali ovog puta to nije basket već sport koji mi popularno zovemo ragbi (ne znam odakle takav naziv u našem narodu), a Amerikanci fudbal, istina je, verovatno, negde u sredini, a ime ovog sporta bi se kod nas moglo formulirati kao američki fudbal. Siguran sam da je veoma mali broj onih koji prate ovaj sport, vole ga ili uživaju u gledanju istog, ali toplo se nadam da vas to neće sprečiti u tome da igrate ovu izvanrednu igru dugo, dugo... jer ova igra to po svim svojim atributima definitivno zaslužuje.

Pri prvom pogledu na glavni menu, primetićete ogromnu (i neverovatnu) sličnost sa menijem igre NBA2K1, ali tako to ide - isti proizvođač, isto vreme izdavanja, ista tema, pa zašto onda ne bi bio i isti menu? Šalu na stranu, menu stvarno kao da je preslikan iz NBA2K1, što na samom početku daje minus u originalnosti kreatora ove igre. Moguće je da Sega Sports pokušava da stvori jedinstveni i prepoznatljivi imidž, a meni i ne smeta ogromna sličnost ova dva menija jer se u njima nalazi SVE što je potrebno da biste se uspešno igrali, vodeći NFL ekipu kroz sezonu, kup, treninge...

Primetićete sigurno i novu opciju - Tutorial koja je kao stvorena za one koji nisu sigurni u svoje znanje pravila ili se ne snalaze baš dobro u "provaljivanju" komandi, i koja je sprovedena tako što vam za vreme egzibicionog meča "izlaze" telopi sa savetima koji će poboljšati vašu igru kako u odbrani, tako i u napadu. Sjajan način da bolje upoznate američki fudbal i ovu igru. Prilikom prvih nekoliko akcija u tutorial-u, verovatno ćete biti zbunjeni jer tu već imate prilike da vidite kako izgledaju mečevi u NFL 2K1-u. Kolege iz stranih časopisa bi verovatno upotrebile reč Magnificent, a ja ću se umesto hvalospeva zapitati - Koliko daleko je moguće ići?! Ovakvo moje pitanje, verujte, nije usledilo iz neznanja. Jednostavno, grafika (dobro de, nije savršena, ali je jako blizu), zvuk i atmosfera u ovoj igri su na takvom nivou da

se morate zapitati da li je potrebno (ili moguće) napraviti nešto bolje.

Naravno, pošto smo mi igrači "na život i smrt", siguran sam da postoje i programeri koji su u istom "fazonu" i koji kao i mi uvek žele bolje- ehh, a sve je počelo tako bezazleno (spektrum, atari...).

Novost u opcijama je nešto sasvim blesavo i beskorisno, što je smišljeno za američki deo publike, a to su Player Cards. Oduvek sam se čudio, a u isto vreme i divio upornosti malih "Amerika" koji imaju ovaj čudan hobi, ali eto Sega Sports je mislio i na najmlađe, pa sada neće morati da "čuče" ispred trafika, već će svoje omilje-



ne Player cards-e imati na Dreamcast-u.

Od, sada već standardnih opcija, tu su Practice, Tourney (ali ovoga puta za razliku od basketbola nije u pitanju turneja, već kup u kome učestvuju 4, 8 ili 16 ekipa), Exhibition, Season i Playoff-s i koje su vam nadam se, jasne već po samom nazivu. I u NFL 2K1-u postoji opcija Franchise (postoji i u

NBA 2K1) u okviru koje vam se pruža mogućnost da NFL ekipu vodite kroz sezonu u ulozi menadžera i, osim salvi pohvalnih reči i kritika, moram vam reći da je igranje u Franchise modu toliko zahtevno i teško da se jedan menadžerski mag poput mene (ah, šta ću za takvog me smatraju) sa ekipom 49ers-a, jedva "provukao" do Play off-a, a zatim izgubio u četvrt-finalu! Naravno, za one malo uspešnije tu je i Superbowl Pro Bowl i sva važna i prestižna takmičenja vezana za NFL ligu i to sve na preko 30 stadiona, u različitim vremenskim uslovima, sa različitim sudijama i posetom navijača uz do sada neviđeni gameplay i "stravičnu" realnost. Šta još poželeti?! Sjajno, sjajno, nema šta...!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	5.0

96%

1 - 8 igrača

Kompatibilna sa virtuelnim karticama

Podrška vibracijama

Ime: NFL 2K1  
Izdavač: Sega Sports  
Sistem: NTSC  
Žanr: Ragbi







# SURF ROCKET RACERS

Evo jedne jako simpatične igre za DC. U pitanju je igra čiji naslov se može jasno pročitati gore. Igra predstavlja simulaciju vožnje skutera. Na prvi pogled ljudi koji vide igru rekli bi da je igra bezveze, ali naprotiv igra je mnogo zabavna i dokazuje nam našu staru izreku koja kaže "izgled zna da prevari". Igra ima dosta prednosti, dok se najveća mana može uputiti na račun multiplayer opcije! Naime, pre-

posebno zanimljiv jer postoje dva pod moda. Prvi mod dozvoljava da se opušteno vozite, ali morate da budete prvi. U drugom modu sve je isto

samo, što su protivnici

agresivni i nedozvoljavaju preticanje. Grafika u igri je posebnog kvaliteta. Iako je model vozila (čitati: skutera) "malo" oštiri nego što bi trebalo da bude, sve ostalo je super. Treba da vidite pod obavezno, kako izgleda voda. Jednom rečju, fenomenalno, baš kao i svi prpratni efekti u igri. Ja sam igrao igru dobrih dva i po sata i sve vreme sam se divio izgledu vode. Muzika je u radena u stilu igra, brzog je tempa, sa ponekim sporijim numerama. Zvuk je, baš kao i muzika, visokog kvaliteta, ali bože

moj skoro u svim igrama za DC je odličan. Kontrole su sasvim solidne. U početku će malo više zanositi u krivini, ali kasnije sa otvaranjem boljih likova i kontrole postaju sasvim solidne. Programeri su se trudili da maksim-

malno ispoštuju fiziku kretanja na vodi i uspeo im je. Bukvalno osetićete svaki talas na koji naidete i sl. Igra je kvalitetna, i kao takva može da parira Wawe raceru sa N64. Međutim, pošto na DC-u nema igara sličnog žanra, SR. je pravi predstavnik svog žnra na DC-u.



znost je jako mala, i ništa nećete moći da vidite od silnih HUD-ova (head up display). Međutim čak i kada isključite sve Hudove prednost je za nijansu bolja ali ništa više. Međutim, igra ima fenomenalan Single player mod. Naime u njemu imate nekoliko zanimljivih modova, a svaki mod ima desetak svojih pod modova. Prisutni su svi klasični modovi, počev od Champion moda, pa moda za solo trku, pa trening, i ujedljivo najzanimljiviji mod, a to je Tricks & Caskads. U ovom modu cilj je da izvodite razne akrobacije, kao što je npr. sakupljanje balona koji donose poene. Ili Long Jump, koji vas vodi do Nijagarinih vodopada i cilj vam je da skočite 500m u daljinu iz tri pokušaja (naravno, svi pokušaji se sabiraju, pa njihov zbir mora da bude 500m!). Posebno zanimljivi modovi su Number Hunt i Balon hunt. U prvom imate fablu koja na sebi ima brojeve od 1 do 9. Cilj je da prođete kroz sve brojeve, a da promašite samo triputa! U drugom modu imate gomilu balona, a vaša zadatka je da iz nekoliko pokušaja oborite određeni broj balona. Imate tri pokušaja, pa kom opanci Tom i Džeri. Kao što sam rekao, postoji i običan šampionat koji je



1 igrač

Postava vibrira

Kompatibilno s Windows kartom

Ime: Surf Rocket Racer  
Izdavač: Crave Entertainment  
Sistem: PAL  
Žanr: Trke Skutera







Uroš Tomić

# PHANTASY STAR ONLINE

ファンタシースターオンライン

Još jedan dan, još jedan RPG... Da li će ovaj uspeti da zadovolji široke narodne mase - čuće se, ja samo znam da se meni i više nego svideo. Doduše, stvarno ne shvatam frustracije čitalaca koji se žale zato što je RPG žanr toliko zastupljen u našem malom časopisu, ali mi kao i svi idemo u korak sa vremenom i trendovima, a pošto je ovo najpopularniji žanr u videoigra svetu, logično je da nam ovakvih igara stigne ponajviše. Batalimo sada prazne i šuplje priče i radimo malo u dubinu.

Ovo je bio jedan od onih pokušaja koji će rezultirati omasovljavanjem i omogućavanjem jednog aspekta igre koji je do skoro bio dostupan samo korisnicima PC-a. Kako je ovo prošlo u izvršenju, malo samo po reakcijama iz stranih časopisa i preko podataka koji se mogu naći na mreži, dok je nama u Jugi, na žalost, nedostupnan taj prokleti sega net.

I pored toga što nisam bio u mogućnosti da zaigram na mreži i utvrdim šta se tamo zbiva, igra pruža opciju igranja u offline režimu, tako da nije baš sve izgubljeno. Preskočio bih priče o mogućnostima i o istorijatu, to sam oduvek smatrao ispraznim kada su igre u pitanju, mnogo mi je bitnije da prenesem delić atmosfere ako to igra zaslužuje, nego da zamaram svoj i svačiji um - koliko igra na kog prethodnika liči i šta je u odnosu na njega promenjeno...

Po završetku uvodne animacije, počinje da se razmatra priča, priča koja govori o nemogućnosti života na Zemlji, njenoj propasti i brodu koji je nosio 40.000 duša u potragu za novim svetom. Par godina nakon pronalazenja adekvatne planete, posle prvog broda je krenuo drugi, po svemu identičan prvom, pa i po imenu (izem ti programersku maštovitost i pronicljivost). Pionir jedan je sleteo na planetu Ragol koja će postati novi dom ljudskoj rasi, a Pionir dva je krenuo u smeru iste.

Delankom o otetu, pokušajem uspostavljanja komunikacije, sledila se nešto loša veoma podseća na seriju Zemlje neposredno po udaru meteora u njenu površinu, a koji je Ironmen čino doživeo u filmu Deep Impact. Nakon toga, otkrivena je došla u neposrednoj blizini Pionira i prekinula komunikaciju između dva broda... niko ne zna šta se do godilo.

I tu sledi veliki potencijalni heroj i najbrži ratnik, čije se latentne sposobnosti tek dugoje izdolu, koje se izlaze u legendu kao vitezi galaktičko junak i pravi boga-dava-bvater-ironmencu, koji su vole, poštuje i želi na nbi.

Po započetoj priči, morali ste da birate jednog od ponuđenih deset likova, koji su razvrstani u III klase - Hunter / Ranger / Force. Force je mag, Ranger borac, a Hunter mestovna obdava. Po odabiru lika koji će biti vaš "puls", birate njegove

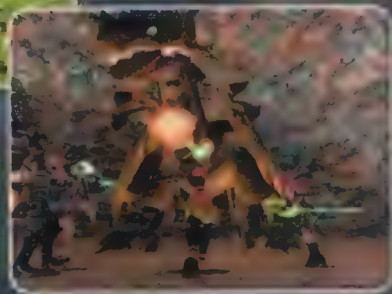


karakteristični izgled, birajući njegovo lice, kosu, boju kože, građu, "zurku" i odeždu.

Naravno, svaki borac ima svoja veštice i aktivne nase i klase su mestimicno pomešane, pa je bolje pronaći malo statove pre odabira.

Igru počinjete u utrobi Pionira II, gde možete da trgovate i opremate se, lećite svoje "zmijske" tebi to animate poslove koji će vam pomoći pri napretku. Poslove dobijate u "guildu", za svaki dobijate određenu nadoknadu, a njihova svrha je da dostavite nabucate lika i zaratite koju "banku" sve do priča ne počne da se raspređa. Iako mi ostala nekakom preteranom autentičnošću i originalnošću, priča nije nimalo šuplja, meni je bila čak interesantna.

Kada prihvatite određeni posao i sačekate par trenutaka da se segment učita, pojaviće se poslodavac koji će vas upoznati sa događajima. Nakon toga cete otići do teleportera, kojim se spuštate na površinu. Zadaci su različiti i variraju od "scavage" misija, gde je cilj da pronađete nešto, preko "seek and escort", pa sve do "rescue" i "assassination" misija. U početku to će biti trivijalnosti kao



1 - 4 igrača

Podrška vibracije

Kompatibilna sa virtuelnom karticom

Ime: Phantasy Star Online

Izdavač: Sega  
PAL / NTSC  
Sistemi: PS2  
Žanr: RPG

Dreamcast





to su: pronadri izgubljenog naučnika, spasi mog oca pohlepnog trgovca, pronadri sirovine ili sakupi podatke o fauni itd. Po završetku svake misije ćete dobiti nagradu od gilda, a na terenu ćete moći da se opremate. Sav višak naravno, prodajete i tako ostvarujete profit, kao u Diablu. Jednostavno zar ne? Da ne biste uvek bili sami, čak i kada igrate u offline režimu, tu je MAG, malo stvorenje koje ćete upoznati već na jednoj od prvih misija, a koje je sastavni deo svakog lovca i ratnika. Ako ste gledali na "teliji" seriju "Earth: the Final Conflict", možda ćete odmah shvatiti šta je on. Životinja koja izgledom više podseća na mašinu, koja misli i uči zajedno sa gospodarcima, napreduje pod ruku sa njim. Njega morate da hranite, tako što mu s vremena na vreme dajete predmete za oporavljanje ili lečenje nekih statova, ali možete da "provalite" šta vaš MAG najviše gotovi, kako bi to pje pojesto i bijo veeejiki". Oni isto kao i gazde, zspolažu nekim sposobnostima: neki leče, neki oporavljaju, a neki ispuštaju zle, fotonske zrake, koji nisu baš zdravi za populaciju Ragola. Tokom vremena MAG menja oblik, ali ćete to i sami primetiti.

Kada je ratnik u pitanju, on borbene tehnike uči preko diskova koje može da upotrebi tek kada dostigne određeni nivo napretka ili pojača neke statove. Kako to postiže?

Brutalnom borbom, krvoprolićem, ubijanjem slatkih, malih, naivnih životinja (od kojih neke dostižu i par metara visine), ispunjavanjem svojih zadataka itd. itd. Kada se spustite na planetu, trčka ćete levo-desno dok ne naletite na nekog od neprijatelja, a čim se okrenete prema njemu auto-nišan će ga uhvatiti. Ostaje vam

samo da opletete preko oružja i to bi bilo to. Ja sam vodio rendžera koji bejaše veoma vešt u prangljanju, pa sam stalno nosio pištolje i puške, riljao po dva dugmeta, jedno predstavlja običan napad, a drugo jak. Jak je jači, ali neprecizniji, a najbolje je pucati povezano, dva slaba pa jedan jak, tehnički, tako se postižu najbolji rezultati. Posle nekih će ostati parice ili neka oprema, ali

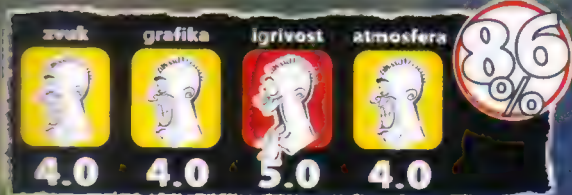
budite oprezni jer inventar je i više nego ograničen za igru ovog tipa.

Neki "questovi" će biti vremenski ograničeni dodatno otežavajući misije, pare koje zaradite možete da nosite sa sobom ili stavite u depozit, a tako je i sa predmetima. Kada vas "roknu", nemojte očekivati da će sve ostati kod vas, naravno da neće, ali za šta bi onda služio depozit?

To bi uglavnom bilo to, nekih većih zamerki nemam, jedino taj prokleti pristup Segi, ali šta da se radi, i ja sam samo čovek (ili makar ličim),... ■

### Mihailo (Smlešić) kaže:

Phantasy Star Online je igra koja nam najzad pokazuje sve mogućnosti koje nam Dreamcast može pružiti da se zabavimo. Osim sjajne grafike i igrivosti Phantasy Star Online nam najzad nudi opciju mrežnog igranja preko Dreamcasta. No, tužno je što većina od vas neće imati priliku to da iskusiti, pa vas neću dodatno nervirati mojom hvalom ove igre u njenom online obliku. Dovoljno je samo reći da je po osnovnoj ideji Phantasy Star Online dostojan pandan Diablu II na konzolama, ali ne po načinu izvedbe ili po atmosferi - već po čistoj zaraznosti i samoj osnovnoj ideji - ići s ortacima oko i mlatiti najrazličitije vrste monsturma, zlotvora i protivnika svih oblika i boja! Excellent!



## Kako se pretplatiti na **boNUS**?

**LAKO!**

300 din

3 broja

(+ 1 CD po izboru)

600 din

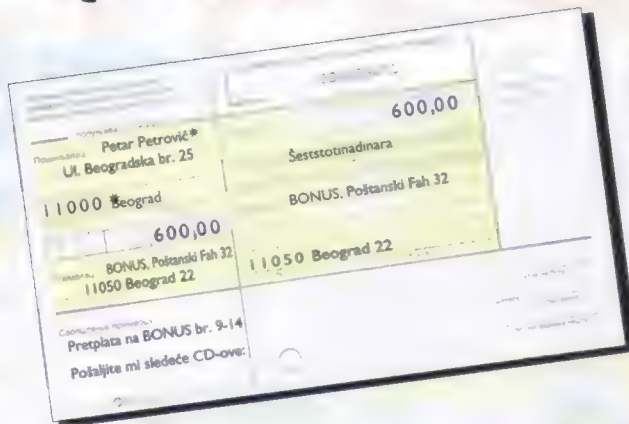
6 brojeva

(+ 2 CD-a po izboru)

1.200 din

12 brojeva

(+ 4 CD-a po izboru)



Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

Telefoni redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

**boNUS**





Uroš Tomic

# Omikron

## The Nomad Soul



Prelaz iz jednog tela u drugo, kako to interesantno zvuči... Nije baš preterano originalno, već je bilo viđeno, ali nesumnjivo, to bi bila prava stvar. Ideš ulicom, prolomi se rafal, krv šiklja svuda po zidovima, žene vrište, dece nema - otišla u školu, a ti stojiš i gledaš svoje telo izrešetano mecima, ne kapiraš odmah da je došlo red na tebe da guraš ljubičice,

brže da izrastu. Okreneš se levo, okreneš se desno, snimiš neko telo koje te zanima i eko-la, unutra si... milina (posebno ako je u pitanju telo preplanule, vajane osamnestogodišnjakinje).

Oni koji nisu imali prilike da igraju ovu igru na kompjuterima, sada im se ukazala, doduše da li će posle ovog opisa biti zainteresovani da je igraju - ne znam... Ova igra, nit' je bog zna kako zanimljiva, niti je neko čudo moderne tehnologije, čak šta više, mogao bih reći da je na momente izrazito monotona i mestimično trivijalna, banalna, neinteligentna i globalno spora. Ali, kao što sam rekao, ukusi su različiti, što bi naš narod rekao: sto ljudi, sto čudi (1000 žena, 2000 grudi prim. aut.)

Igra počinje pojavljivanjem jednog mladog dase, koji priča francuski sve u šesnaes, a koji vas zove da zađete u njegovo telo, preuzmete kontrolu nad njim i zađete u drugu dimenziju i rešite umorstvo. Doduše, svet je malo čudan, ljudi su mnogo ljudi i brzi, a tehnika je uznapredovala u odnosu na naš svet golemo.

U igri postoje tri moda koji će se neprestano smenjivati, jedan je standardan i u njemu ćete obično ceo svet Omikrona, pri čemu ćete morati da zaposednete nekih 40 osoba kako biste uspeli da rešite čitav slučaj. Pored tog standardnog, imaćete prilike i da zaigrate u borbenom modu, koji je po mojoj proceni suviše bleđ i nezanimljiv. U odnosu na PC verziju igre, gde je taj mod bio apsolutni promašaj, ovde nije toliko tragičan, ali je izrazito neinteresantan. Treći mod je FPS, imate nišan, trčkarate, izbegavate, nišanište...

Ma, koga ja zavaravam... kada sam je uključio delovala je dobro: čista grafika, malo teža za upravljanje, ali standardna 3D avantura. Kada sam počeo da vodim dijalog sa prvom osobom koju sam sreo, shvatio sam da je celokupan govor na francuskom, dok se dijalozi ispisuju na engleskom. Doduše, fontovi u igri su u cyberpunk tripu, tako da ako budete igrali na nekom manjem monitoru, ili ćete prevremeno obnevideti ili ćete odmah bataliti igru. Ako kojim slučajem savršeno poznajete francuski, ovo vam neće predstavljati neki problem, ali



dijalozi hoće. Zašto? Zato što su apsolutno nezanimljivi i predugi, nekada ćete slušati po dvadeset minuta kako biste uopšte nešto povezali, a i kada nešto povežete sa nečim, shvatićete da to baš i nije preterano logično, pa ćete samo biti zbunjeni.

Pomenuti modovi su me takođe izveli iz takta, borba bi trebalo da je bolja, udarci raznovrsniji, komboa-više, jedino je dobro odrađeno eskiviranje izmicanjem u stranu iliti sidestep-ovanje, ali kakva prednost od eskiviranja kada vas 16 razjarenih vucibatina proganja po ekranu. U FPS režimu, shvatićete koliko je u stvari analogija neprecizna i koliko vremena treba da prođe dok vas ne

bace na pod, krvavog, anemičnog, ispijenog. Suma sumare? Grafika je dobra, zvuk dene-dene, ali atmosfera i igrivost... pa ja smatram da je najbolje pogledati ocene, a ako mislite da grešim, proverite je i sami, smatram da nećete biti oduševljeni. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	60%
4.0	4.0	2.0	2.0	

Ime: Omikron - The Nomad Soul  
Izdavač: Eidos  
Sistem: PAL / NTSC  
Žanr: Avantura





## Glavne nagrade

### XIII kolo

Sony PlayStation 2:

Lazec Marko Tomislav, Kruševac

Nintendo 64:

Igor Milosavljević Ljubiša, Požega

Volan PSX:

Violeta Jubišavljević Slobodan, Petrovac na Mlavi

Torbia:

Scopjanović Nikola Zoran, Beograd

Dual - shock:

Jelena Živanović Srećko, Veliko Orašje

Mini - classic:

Nemanja Zdravković Aleksandar, Beograd

1. Marina Marinković Milorad, Pančevo

2. Mladen Vasić Zoran, Zaječar

3. Paunović Vedrana Mirjana, Beograd

4. Manojlović Saša Rajko, selo Kličevac

### XV kolo

Sony PlayStation 2:

Danko Bombić Fadil, Beograd

Nintendo 64:

Stanić Nenad Siniša, selo Huljače

Game Boy Color:

Stevac Dobrica Miroslav, Kličevac

Dual-Shock joystick:

Radenković Milorad, Niš

Mini-classic:

Tomović Živorad Dragan, Mladenovac

1. Opaloć Branislav Dragan, Novi Žednik

2. Perić Vladimir Goran, Niš

3. Ivan Nebojša Slobodan, Banovci - Dunav

4. Saša Markezić Zoran, Gornji Milanovac

### XIV kolo

Sega Dreamcast:

Đurić Filip Goran, Kruševac

Sony PlayStation:

Perić Jelena Aleksandar, Paraćin

Game Boy Color:

Božić Uroš Goran, Vršač

Dual shock joystick:

Petrović Ana Radiša, Kučevo-Kaona

Mini classics:

Sanja Nenadić Mirko, Beograd

1. Novi Pazar, Ratković Tihomir Tanja

2. Požarevac, Marko Tanasković Miloš

3. Subotica, Ivaniš Miloš Dušan

4. Leskovac, Živković Petar Nikola

### XVI kolo

Sega Dreamcast:

Ana Trajković Branislav, Krnjača

PS one:

Pavlović Radomir Milan, Bajina Bašta

Game Boy Color:

Bojan Gajić Živadin, 15214, selo Kranjice

Dual Shock joystick:

Simić Vladan Dobrica, Požarevac

Volan :

Ristić Tijana Dragomir, Vršač

Mini-classic:

Ignjatović Miloš Jovica, Grocka

1. Maleš Ivan, Beograd

2. Igor Marković Srećko, Niš

3. Miloš Milošević Slaviša, Jagodina

4. Dušan Ristić Predrag, Beograd

### Spisak dobitnika 3. kola

#### mesečnih nagrada po 60 diskova

- Đorđević Marko Vučeta, Kurčumlija
- Teofanović Dragan Stefan, Arandelovac
- Kuzmić Aleksandar Ogrjen, Golubac
- Cvetičanin Katarina Bajo, Ruma
- Ismanović Senad Ismet, Zemun
- Jovanović Ivana Dragan, Beograd
- Alejanja Bojan Miloš, Beograd
- Perović Stefan Jugoslav, Pančevo
- Burdžović Haris Derviš, Banovo brdo
- Pročić Aleksandra Sreten, Čačak
- Horvat Biljana, Bačka Palanka
- Đorđević Nikola Dušan, Svinjajac
- Petrović Dejan Veljo, Pančevo
- Vukašinović Mirko Miodrag, Zemun polje
- Uljajević Svedana Milan, Plandište
- Rakić Milan, Kruševac
- Đokić Miloš Novica, Leskovac
- Topalović Marija Andrija, Zemun
- Mazić Igor Milan, Beograd
- Ristić Filip Saša, Čačak
- Petrović Goran, Beograd
- Jević Jovan Vojkan, Arandelovac
- Savić Katarina Branko, Beograd
- Vićanović Bojan Damir, Beograd
- Babić Bojan Danijela, Nova Pazova
- Stajić Aleksandar Branislav, Šabac
- Gogović Emir Small, Beograd
- Šepurčić Filip Branislav, Vrbas
- Vučković Marija, Beograd
- Colić Zorana Uros, Stepojevac
- Torbića Milutin Igor, Novi Beograd
- Draganov Danijela, Beograd
- Glogovac Bojan Milan, Mramorak
- Marković Lazar Milan, Veliko Laolo
- Mitić Ana Dragan, Vranjik
- Čirović Bojan Miroslav, Ljig
- Beljčić Ivana Milomir, Vreoci
- Stanić Aleksandar Steva, Novi Sad
- Ristić Bojana Lazar, Beograd
- Jovanović Boban Milorad, Aleksinac
- Guljaš Silviya Uoci, Zrenjanin
- Memedovski Damir, Novi Sad
- Stefanović Dusan Dejan, Židkovo
- Pavlović Nemanja, Beograd
- Lazović Tamara Slobodan, Beograd
- Plavčić Slobodan, Kraljevo
- Elek Nemanja Ljubiša, Beograd
- Stanojević Ljiljana Aleksandra, Miljkovac
- Mikić Bojan Mirjana, Borča
- Spasić Miloš, Bor
- Simić Jovana Zoran, Valjevo
- Maksimović Nemanja Milovan, Ub
- Spasić Igor, Bor
- Gunja Marija Saša, Šid
- Tomović Goran Božidar, Beograd
- Dengi Nikola Milorad, Požarevac
- Bogićević Miloš Aleksandar, Valjevo
- Ilić Miloš Stojan, Beograd
- Mitrović Siniša Milan, Arandelovac
- Tortura Sava Igor, Bela Crkva



### XIII kolo

Diskovi:

- Petrović Bojan Vlastimir, Niš
- Tomašević Nikola, Bečej
- Radović Vladimir Dragoljub, Subotica
- Stanojević Nemanja Milivoje, Beograd
- Radović Miroslav Dragan, Valjevo
- Ismanović Aleksandar Rade, Vinča
- Milica Stanić Ratko, Beograd
- Petrović Petrović Ljubiša, Beograd
- Milica Stanić Aleksandar Borivoje, G. Milanovac
- Radović Ogrjen Predrag, Zemun
- Milica Stanić Cubino Dragutin, Beograd
- Colić Milan Branko, Beograd
- Ignjatović Dušan, Zrenjanin
- Radović Dalibor Miroslav, Lipe kod Smed.
- Miodrag Gašić Dušan, Kraljevo
- Radović Igbale, Novi Pazar
- Radović Stefan Miroslav, Šabac
- Radović Ivan, Novi Sad
- Radović Dejan Ljubiša, Vrnjačka Banja
- Aleksandar Janković Bogdan, Beograd
- Radović Krušević Ljubinko, Nova Pazova
- Radović Krušević Ljubinko, Kraljevo
- Nemanja Miloradov Dragomir, Bač. Palanka
- Radović Filipović, Smederevo
- Radović Mijatović Jovan, Putinci
- Radović Somborčanin Dragan, Kraljevo
- Radović Todor Karas, Subotica
- Radović Dušan, Kragujevac
- Radović Petrović Novica, Niš
- Radović Anko Goran, Sombor
- Radović Bora Jokić, Bogatić
- Radović Krušević Dragan, Zemun
- Radović Dušan, Kragujevac
- Radović Gardinovački Boris, Zrenjanin
- Radović Stojan Marko, Sremska Mitrovica
- Radović Vuković Dragiša, Ub
- Aleksandar Trajković Branislav, Krnjača
- Milica Stanić Bojan Pero, Prijeplje
- Krušević Vladimir Miodrag, Niš
- Radović Anđela Dobrovoje, Niš
- Milan Mandić Velibor, Bečej
- Igor Dragić Ljubomir, Bečej
- Radović Danilo Radomir, Niš
- Zorana Ristić Zoran, Beograd
- Saša Jovović Milica, Čačak
- Radović Marko Miroslav, Pančevo
- Radović Vuković Branko, Kragujevac
- Radović Aleksandar Dušan, Beograd
- Radović Plavčić Leposava, Kraljevo
- Radović Milorad, Pančevo

### XIV kolo

Diskovi:

- Vrbas, Damir Jakovljević Radomir
- Zemun-popolje, Milenović Milan Goran
- Beograd, Popović Radivoje Mirjana
- Kragujevac, Ivko Stamenković Dragan
- Kragujevac, Vujanović Vladimir Tomislav
- Valjevo, Đokić Marko Živorim
- Beograd, Dušan Radović Radovan
- Basad, Popov Sava Stanko
- Sombor, Ilić Svetislav Tomislav
- Kragujevac, Milivojević Aleksandar Goran
- Karanovac, Todorović Slavoljub Zoran
- Lačarac, Vanja Petrović Zoran
- Bor, Željko Mazić
- Šabac, Aleksandar Živko Radosavljević
- Novi Sad, Milan Pribaković Živojin
- Bačka Palanka, Dušan Janjić Miroslav
- Veliko Orašje, Jelena Živanović Srećko
- Mali Idol Vladimir Rajčić
- Subotica, Jovanović Aleksandar
- Sremska Mitrovica, Mišević Danijela Todorica
- Vršač, Kata Saša Aleksandar
- Požega, Đorđević Sandra Nemanja
- Zrenjanin, Nikolić Miloš Tomislav
- Sombor, Petar Stanić Zlatko
- Selevac, Marko Živanović Dragan
- Negotin, Tocićević Saša Toplica
- Požarevac, Anđić Zlatibor Damir
- P. na Mlavi, Zabrđe, Jubišavljević Vladan Slobodan
- Beograd, Momčilović Vera Rade
- Kruševac, Rakić Nenad Zoran
- Sremski Karlovci, David Kovljević Bogdan
- Žabalj, Pejić Marko Milenko
- Leskovac, Milan Miodrag Kostić
- Zrenjanin, Nikolić Marko Nenad
- Beograd, Savić Miloš Miša
- Bor, Ristić Nataša Slaviša
- Beograd, Aleksandar Brdar Mladen
- Valjevo, Milić Nikola Žarko
- Bajina Bašta, Jelićević Teodora Vladimir
- Sombor, Marjan Vladimir Vladislav
- Kučevo, Petrović Imina Vladislav
- Beograd, Mitić Milenko
- Požarevac, Danica Moravčević Nebojša
- Čačajina, Dragana Šitović Ljubinko
- Kovin, Zoran Miladinović Zoran
- Zaječar, Emir El-Samer Furat
- Čačak, Mijatović Marko Radiša
- Subotica, David Anđić Josp
- Brančević, Jelić Nikola Aca
- Čačak, Bojović Milivoje Petar

### XV kolo

Diskovi:

- Popović Nikola Zoran, Šabac
- Alić Nikola Aleksandar, Čuprija
- Jovanović Nemanja Miroslav, Kargetok
- Milosavljević Marko Aleksandar, Bečej
- Aračić Petar Aca, Kruševac
- Trailović Sanja Dragan, Kučevo
- Grubor Milan Dragan, Palanka
- Mitić Nebojša Dragan, Vrnjačka Banja
- Simonović Dejan Ljubiša, Vrnjačka Banja
- Pajović Nikola Žarko, Žaleznik
- Tomić Đorđe Trilo, Lazarevo
- Rajković Dušan Momčilo, Jagodina
- Čurčić Miroslav Milenko, Irig
- Šilbinka Igor, Arilje
- Bakić Novo Vukasin, Mušorin
- Kristić Đorđe Osim, Savić Brankov
- Živanović Jelena Srećko, Veliko Orašje
- Živković Marko Vladan, Brančević
- Nikolić Jelena Lazar, Umka
- Žijan Vladislav Ivan, Novo Miloševo
- Matić Đorđe Zlatibor, Kragujevac
- Marković Milan Zoran, Kragujevac
- Ristić Marko Dragan, Borta
- Golašić Miloš Miodrag, Novi Bečej
- Zlatanović Saša Slaviša, Boljevac
- Lazarević Miloš Kojo, Banatska Dubica
- Eremić Predrag Dragan, Zrenjanin
- Jeremić Jovica Dimitrije, Svinjajac
- Malobadić Radomir Jura, Sombor
- Andrejević Petar Kosta, Beograd
- Petrović Damjan Božidar, Zemun
- Stamenić Stefan Milena, Beograd
- Milutinović Miloš Jovica, Petrovac
- Živković Ivana Živina, Beograd
- Cvetanović Dejan Siniša, Niš
- Komatić Branko Radovan, Kruševac
- Stupar Dušica Stevo, Crvenka
- Stojković Stefan Goran, Beograd
- Cvetković Miloš Dragiša, Požarevac
- Peruničić Viktor Stanko, Novi Beograd
- Rajčić Vladimir Petar, Mali Idol
- Bajićeva Zorica Radenko, Ruski Krstur
- Barić Sandra Milan, Beograd
- Marinović Novica Siniša, Kučevo
- Trifunović Zoran Novica, Petrovac
- Đorđević Petar, Kragujevac
- Maksimović Stefan Vladan, Ivanjica
- Lazarević Jelena Kojo, Banatska Dubica
- Mirković Jovana Mirko, Kruševac
- Ristić Boško Saša, Čačak

### XVI kolo

Diskovi:

- Niš, Miroje Tomašević
- Bor, Marko Spasić Ljubomir
- Paraćin, Dejan Milovanović
- Beograd, Marko Ristić Dragan
- Svinjajac, Stefanović Igor Dragan
- M.M.Lug, Teodora Stojković Nebojša
- Novi Sad, Ilić Miloš
- Beograd, Miloš Ilić Zorana
- Kikinda, Dalibor Balcer Stevan
- Novi Banovo, Istok Kresović Stanislav
- Lazarevac, Slavko Dimitrijević
- Kragujevac, Nikola Jovanović Dimitrije
- Obrenovac, Miloš Filipović Zoran
- Krnjača, Aleksandar Trajković Branislav
- Požarevac, Predić Milica Karolina
- Beograd, Marina Karanović Zoran
- Donji Račnik, Đorđević Vladislav Milosav
- Loznica, Lazarević Nenad Ivan
- Futog, Maleš Nemanja Ilija
- Lazarevac, Petrović Danijela Zoran
- Lebani, Andrija Marković Nebojša
- Vrnjačka Banja, Kljajić Jelena Milica
- Zaječar, Jelić Milos Srđan
- Beograd, Katarina Jovanović Aleksandar
- Jagodina, Miloš Bošković Saša
- Čačak, Nikola Ristić Miroslav
- Kruševac, Aramović Petar Radoslav
- Lazarevac, Nemanja Mladenović Dragan
- Kragujevac, Vojković Vladimir Tomislav
- Raška, Bošković Miloš Goran
- Veliko Orašje, Tijana Petrović Goran
- Čačak, Kuvajević Aleksandar Branko
- Arandelovac, Milivojević Mladen Draško
- Valjevo, Munjež Goran Jovan
- Beograd, Stevan Sinić Predrag
- Bela Crkva, Aleksandar Stajković Vladimir
- Kovačice, Marko Žarkov Slavoljub
- Kraljevo, Milica Tasić Obrad
- Arandelovac, Kirilov Svestislav Oliver
- Rakinac, Nikola Marković Dragoslav
- Brus, Velik Vladislav Radoljub
- Vladimirci, Jelena Bmančević Rade
- Beograd, Todorović Aleksandar Slavko
- Valjevo, Damjanović Dragan Zoran
- Sombor, Alan Travić Zoran
- Doljevac, Nemanja Janković Goran
- Ing. Petar Vukmanović Nikola
- Zrenjanin, Marjan Tucić Ljubomir
- Beograd, Stanojević Predrag Miroje

PSX CD-ovi



# TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Škalo pinuš na domi mistu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkryš skrivene miste?

Minimarno praviš ih za sve svoje muške. Drzljivo je ili podigneš slobalicu i obreneš servis [www.igraacke.hr](http://www.igraacke.hr)  
041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne smini to. Preslušaj najnovije Igračke vesti, prikaze  
najboljih igara, glasi za omiljenu igru, prijavi se za TM kyz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.  
Zajedno

100

PC  
CD-ROM[illegible]

GB  
(15)

dark, Tomb Raider, The Grinch, The  
 y Wood Pecker Racing, Formula 1  
 Extreme Wheels, Daikatana, Driver,  
 102 Dalmatians



**THE** **NEW** **YORK** **LIBRARY**


## Dream'cas

Wrestling, NBA 2K1, Metropolis Street Racer,  
Crash Team Racing, New Game+ Mission, NBA 2K,  
and more...  
Xbox One, PS4, Switch, Steam, 18+ Winch

Xerox VM/370 Processor 1-1 Model 6 and 1200 Series  
 Intel 80186 and 80286 Processors

100

Time Splitters, Slipheed, Ring  
ise, Tekken TAG Tournament,  
Ready 2 Rumble Boxing-Round 2

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu  i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

abc

2

# NAGRADNA IGRA

## 1 TRIKOVI I ŠIFRE

abc

## 2 NAGRADNA IGRA

def

# 3 VESTI

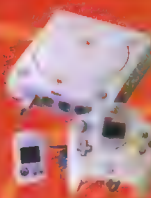
ghi

## 4 GLASANJE

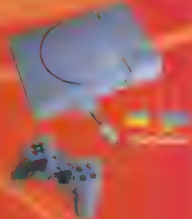
54

## 5 IGRA NEDELJE

PlayStation 2



Dreamcas



Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

**041-20-20-20**



# DRACONUS

## CUIT OF THE WYRM

Uroš Tomić



"Gledaj, gazdo, pogledaj kak' je konj. Do Stambola mu nema! Kad počne, gazdo, da trči, ko da je soko živ, ko da krila mori ima... A tek kad dipi, lele, svi po sedam koplja u dužinu i tri u visinu, ko u narodnu pesmu 'Ženidba Dušanova'. Vid' što zube ima, nema kod zubara da ga vodiš dok ne napuni tridesetu, nigde carjes il' 'blornba'. Stvarno je opak, stric mu pobedio na olimpijadi, a čiča na trku, oca mi mog, očiju mi... Kupuj, bre, gazdo dok te neki ne preduhitri..." ili što su mu rekli: Svaki Čiga svoga konja hvali! A kada je kraj, sačuvaj me bože, samo da ga dokusuriš, da ne pali plemenita živuljka.

Kad sam rekao počeo? Pa, kakav sam uhljak i hvalio, ali su, bre, hvalili igru, i to su mi dali samo luga.

I čemer, razočare-

Kao jedan od naj-

boljih hack-n-

slavni žanra, moram prizna-

ti da sam sa oduševljenjem

i entuzijazmom očekivao

nešto uzvišeno, nešto tran-

sendentarno, nešto što će

me naučiti da levitiram u

tajmanju ruku. Pored priče

koja je gađala previsoko,

unapredenog sistema bor-

be, velike količine neprija-

telja i dobre grafike, mnogo toga je uspešno realizova-

no, ali... Sve što je dobro nekako izbledilo, kao da pre-

stane da postoji onoga momenta kada uključite igru,

kad vam se lika i udete na prvi nivo. Onoga trenutka ka-

da kamera uhvati prvi kadar, vi ćete shvatiti koliko je

prvi kadar loš, a kad još budete videli da ne možete da

gledate ugao kamere, to će vam već opasno poljuljati

osvajanje. Od likova tu su samo dvoje - Cynric i

Keowyn, ratnik i čarobnica, crno i belo, jedan eliminiše

drugi.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

Prvi eliminiše drugog.

Drugi eliminiše prvog.

ostalih zmajolikih stvorenja, pa još pride i njegove saveznike kraljicu insekata i kamenog diva po imenu Rakka.

Samo da se razumemo, ovo je moj lični i pristrasni komentar na ovu igru, koja možda i nije toliko loša, ali te sitnice... pro-

klete sitnice koje sve uništiš, bestraga im glava, oca im lopovskog, sto mu gromova i jelenskih mi rogova, TO-LIKO SU MI DŽIGERNJAČU POJELE, OČI ISPILE, U

CRNO ME ZAVILE! Najveća zamerka je kadriranje, koje je na momente toliko loše, da nećete skapirati da se pred vama nalazi provallija, sve dok ne pokušate da letite i shvatite da je to neizvodljivo. Keve mi moje, samo bi falilo da se glavni junak okrene prema igraču, sa vidljivom setom u očima (kao Pera Kojot), tužno mahne pa-pa i potone u provalliju. U nekim situacijama nećete moći da

predete preko uzvišice koju bi moj napola paralisani deda "lasno" pretrčao (iako je blago hendikepiran i nepokretan zadnjih par godina).

Borba i nije toliko loša, pred vama su ogromne mogućnosti, i što se ovoga tiče i nemam većih zamerki, a i neprijateljski AI je unapredjen toliko da će vas ili napadati u hordama ili vas navredati i uputiti se do vatre ili provalije i prekratiti sebi muke, kako bi vama oduzeli to zadovoljstvo.

I pored odlične grafike, dobrog zvuka i jače atmosfere, moram na žalost otvoreno priznati da ova igra ne zadovoljava sve kriterijume dobrog hack-a i da je poprilično nedorađena. Ili je to u pitanju ili su ovi tmurni dani ostavili suviše loš utisak na mene... Kako god, ostaje mi da tugujem, u sivilu i čemeru da sačekam bolje dane koji će mi doneti ono što tražim, toliko očekivano

savištenstvo koga još nema, koje se još ne da nadoknaditi, niti nagovestiti.



1 igrač

Podrška  
u browseru

OS  
DOS/95

Ime: Draconus  
Izdavač: Grave  
Sistem: NTSC  
Žanr: RPG / Avantura

Dreamcast

zvučnik grafika igrivost atmosfera



4.0



4.5



4.5



4.0

70%

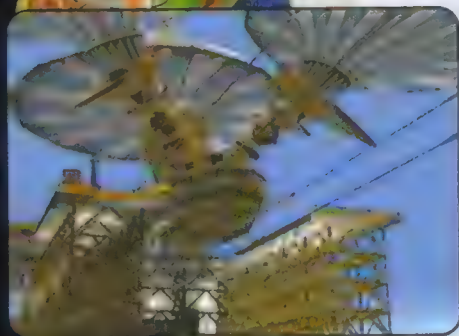
bonus

45





Mihailo Tešić



1 igrač

Realizirao: Ubisoft

Kompozitor: David Wise

Ime: Grandia II  
Izdavač: Ubisoft  
Sistem: NTSC  
Žanr: RPG



Kada se pre šeset godina pojavila Grandia, bilo je to za nesrećnu konzolu Sega Saturn. Saturn je patio od onog sindroma koji je izgleda dokusurio i Dreamcast - bio je prva konzola sledeće generacije (prva 32-bitna, i prva koja je koristila CD kao medij), i stoga su svi potom bili bolji. U stvari, potom je došao samo PlayStation. Ali i to je bilo dovoljno,

Elem, Grandia je sa svojim potpuno 3D okruženjem, kamerom koju možete slobodno rotirati, lepo nacrtanim 2D likovima, puno glasovne glume i preko 70 sati igre (bar je meni toliko trebalo), bila najveći RPG koji se pojavio na Saturnu i jedan od kamena temeljaca žanra konzolarnih-japanskih RPG-ova kakvim ga poznamo danas. Srećom, tri godine kasnije, Game Arts se dosetio i prebacio svoj veliki hit na PlayStation. I svi mu

bejasmo zahvalni - uz nešto dodatnih animacija Grandia je, onakava kakva je bila za Saturn, stajala rame uz rame s najboljim konzolarnim RPG-ovima tadašnjice. Zato vas koji ste eventualno igrali Grandiu na PlayStationu ne treba da čudi ovo pojavljivanje nastavka na konzoli na kojoj je to u stvari i prirodno - na Seginom Dreamcastu.

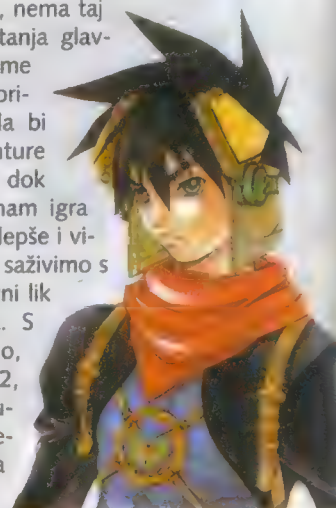
A Grandia 2 (pošto je o njoj ovaj tekst, ako se prisetiš - prim.ur.)? Pa, ona nastavlja svetlim stopama svoga prethodnika. Grandia 2 je u svakom pogledu pravi nastavak. Opet je tu predivno 3D okruženje i slobodna kamera - ali sve je, naravno, prikladno mogućnostima Dreamcasta. Šta da vam pričam o grafici: teksture lepe, poligoni precizni. Dreamcast. Šuma i priroda izgledaju slatko, svako selo i grad imaju svoj "luk" - od veselih bajkovitih s belim zidovima i zlatnim krovovima, do mračnih industrijskih mrkih boja i šiljatog dizajna. Likovi su sada takođe 3D, urađeni u blago superdeformisa-



nom (manga) fazonu, ali tu su i dalje njihove manga sličice svaki put kada nešto progovore. Tu je i glasovna gluma, jako kvalitetno odrađena s tehničke i scenariističke strane, ali bi se uverljivosti američkih glumaca imalo šta zameriti (ne znam kako stoje stvari u japanskoj verziji). Muzika u igri je prilično lepa, ali to nije ni kakvo posebno dostignuće - takve stvari se očekuju od dobrih manga RPG-ova. Što se tiče zvučnih efekata - lepo.

A sada priča. Naravno da je neću prepričavati, ali moram da se osvrnem na jednu stvar - zbog vas, koji valjda od mene očekujete da procenim sve aspekte ove igre (od kojih je za RPG priča, po meni, veoma bitna). Prva Grandia je nudila očaravajuću bajkovitu priču o odrastanju jednog dečaka kroz odvajanje od doma s jedinim ciljem - proživljavanje što više avantura. No, kroz avanture, glavni junak je upoznao kako svet oko sebe, tako i samog sebe tj. ono što čoveka čini dobrim ljudskim bićem. Naravno, u sve to je bila upakovana i priča o spasavanju sveta, koja se lagano otkrivala u svojoj svojoj Grandioznosti (ha-ha), kao i motiv ljubavi - sve što se očekuje od dobrog RPG-a, u najboljoj manga tradiciji. A uz to je Grandia bila proketo OGROMNA igra.

Grandia II za početak, nema taj magični osećaj odrastanja glavnog lika, koji je Game Arts tako mudro iskoristio u prvom delu da bi pojačao osećaj avanture koji mi, igrači imamo dok otkrivamo svet koji nam igra pruža - šta može biti lepše i više nam pomoći da se saživimo s likom, nego da i glavni lik otkriva svet s nama. S druge strane, Ryuo, glavni lik Grandie 2, već je poprilično iskusan avanturista (tj. Gehound - neka vrsta rendžera-izopšteni-





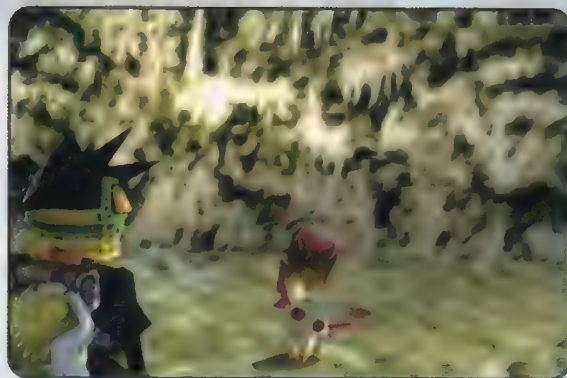
# GRANDIA

to nije osnovni problem, već samo nagoveštaj - kada je glavni lik odmah baja, sve počinje da deluje kao dea vu. Grandia

2 po pitanju radnje (te velikim delom i atmosfere, pošto je kod RPG-ova, priča jedan od osnovnih načina za postizanje atmosfere) ne donosi ama baš ništa novo. I još gore - predvidiva je potpuno, totalno i bočno. Svi klišeji, svi božji stereotipi, svako ah i uh je tu. A nema ni tajni! Ni jedne jedine!! Svi dungeoni su pravijski (ne bukvalno, ali kao da jesu), nema sakrivenih prostorija, blaga, likova. Zero. Dobro, nije ih bilo ni u prvoj Grandii, ali od nastavka očekujemo da sve bude bolje, zar ne? Krajnji rezultat nije toliko loš koliko se čini, pa, razočaravajući.

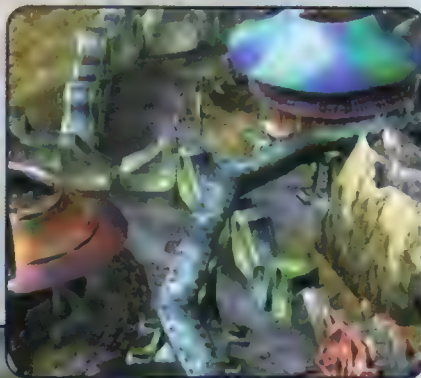
A razočaravajući je zato što je Grandia 2 fenomenalna igra u svakom drugom pogledu. Već sam vam nahvalio grafiku i zvuk. Tu su i sjajne animacije, mada su i one iznenađujuće retke. Ostaje još jedan bitan momenat - igrivost, koja po meni, u RPG-u znači: sistem kretanja kroz igru, sistem napretka likova i fajt.

Kraće rečeno - ludilo. Kretanje kroz igru je brzo i bez problema. Lokacije na mapi se postepeno otvaraju, te je stoga igra poprilično linearana. Lokacije su pregledne, ali malo buni nedostatak mape u početku, po-



redeni element i kada ih nabavite omogućavaju vam da učite magije. No da biste naučili neku magiju, morate imati dovoljan broj (koji zavisi od jačine magije) magičnih novčića, koje naravno dobijate posle borbe. Magične novčiće možete odmah iskoristiti da naučite neku magiju, da pojačate neku koju već znate, ili ih možete čuvati dok ne nakupite dovoljno za neku jaču magiju. Naravno, da biste "otvorili" jače magije, morate prvo naučiti slabije. Sličan princip važi i za specijalne napade - posle borbe dobijate i skill novčiće - koji, je li, služe da naučite skillove tj. specijalne napade.

Sama borba je super zato što odlično "simulira" real-time. Naime, svaki lik i protivnik ima "bar" koji se puni. Kada dođe do određenog stepena, vi zadajete akcije. E, ali do izvršenja akcije mora da prođe još malo vremena, a ono zavisi od daljine neprijatelja (ako je u pitanju napad iz bliza) ili od jačine napada (ako je



u pitanju daljinski napad ili magija). Da, u Grandii je i udaljenost bitna - morate računati na to da lik mora i da priđe protivniku, a ako protivnik u međuvremenu započne svoju akciju, onda će se pomeriti s mesta na kome je bio i vi ćete slavno - zviznuti u prazno. No, zato ako ga zveknete dok je između komande i izvršenja iste - prekinućete mu akciju i vreme će mu započeti iz početka. Ludlo.

Grandia 2 je i pored nabrojanih mana, sjajna igra. A Dreamcast zaslužuje bar jedan grandiozan RPG. Možda ga je i dobio.



gotovo ako niste navikli na 3D okruženje pa se ne snalazite najbolje u prostoru.

Što se likova tiče, tu su standardne osobine RPG-ova. Posle borbe dobijate EXP i prelazite nivo, pa vam se osobine povećavaju i blabla. Ali, učenje novih skills tj. specijalnih napada likova, kao i magija, je ono što je svežavajuće i inovativno. I dalje su tu tzv. mana eggs a prve Grandie, što su predmeti koji su vezani za od-

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	5.0	3.0	

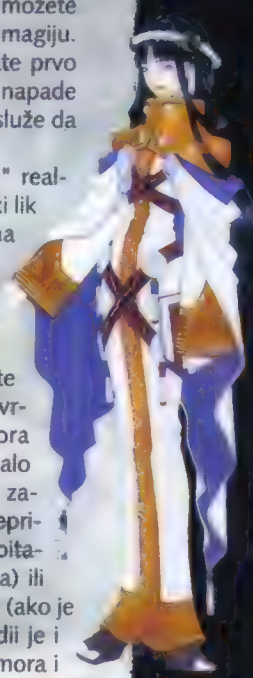
**OGROMAN IZBOR NASLOVA - SVAKO NEDELJE NOVI !!**  
**SVAKOG RADNODANA**  
**OD 12.00 DO 17.00**

**MONSTER**

011/ 417-399  
 064/ 111-3514  
**ANTONIJE**

**CD KUTICE**  
**NA VELIKU I MALU**  
**NONAME VERBATUM**  
 3 CD = 3,2.- 4,0.-  
 5 CD = 2,0.- 2,8.-  
 50 CD = 1,7.- 2,5.-  
 100 CD = 1,6.- 2,4.-

PLASTIČNA KUTIJA +0,3-  
 KOLOR STAMPA NA CD-u +0,2-  
 ZADIM KOLOR OBRAT +0,2-







Igor Simić



## DREAM SOCCER



Kada se na jednom mestu spomenu imena Infogrames, SEGA Sports i Silicon dreams, verovatno ćete pomisliti da je u pitanju neka mega prezentacija igara na istu temu, a kada sve tri

gore navedene kuće stoje iza zajedničkog projekta, sigurno ćete pomisliti da je u pitanju nešto do sada neviđeno i ultra, mega, hiper i sve to... ali kako to naš narod lepo zna da kaže - Sto babica - kilava beba!

To, naravno, ne znači da je UEFA Dream Soccer kilav, nego da smo od ovakvih imena očekivali mnogo, mnogo više. Da se svi komentari ne bi završili u stilu "Velika iščekivanja", počecemo od odličnog introa koji nam baš lepo prikazuje mogućnosti Dreamcast-a, ali nema baš neke velike veze sa samom igrom, i u kome su fino ukomponovane muzika, akcija i dužina (konačno intro koji traje taman koliko treba). A posle ovako ukusnog intro-a, sledi pomalo zbunjujući uvodni menu, u kome su vam pored opcija ponudeni i modovi igranja

Arcade i Traditional mode koji fudbalu daju potpuno novu dimenziju! Probat i Arcade mode je nešto sasvim novo, a u okviru njega ponudeni su vam Survival, Gender, Global domination, Time attack, Versus mode i Team challenge. Kako se to fudbal igra u različitim modovima? To je i mene zaintrigiralo, a kasnije i oduševilo, jer u survival modu igrate utakmicu za utakmicom, sve dok ne izgubite (logično, zar ne?), ali svako uspešno dodavanje, šut ili akcija se boduju! I, a oni sa najvećim brojem poena su tako daleko... Simpatično, zar ne?

Sigurno ste se ponekad zapitali kako bi izgledao fudbalski meč između muške i ženske ekipe, a sada, na UEFA Dream Soccer-u možete to i da realizujete uz pomoć Gender moda (kako "deru" Čileanke!). Ovaj fudbal vredni istaći po jednoj specifičnosti - po prvi put u istoriji fudbalskih igara na konzolama pojavljuju se ženski timo-

vi. Nadam se da će ovo u bliskoj budućnosti postati praksa, jer fudbal je odavno prestao da bude samo muška igra, a da su Silicon dreams-i žene rešili da "uvuku" u fudbal, govori i to da je stručni komentator fudbalskih mečeva za englesko govorno područje Helen Dartwell, žena koja je 90-tih u ženskom fudbalu bila isto što i Vlade Divac u košarci. Zamislite kako je interesantno početi utakmicu rečenicom: "Čekaj, jel' ovo ženski glas ili je komentator nešto promukao?!"



Osim mečeva u Arcade modu, tu je i Traditional mode u kome se igraju već poznati, postojeći kupovi i takmičenja, i to u dve konkurencije - Club games i International games, i to sve sa muškim ili ženskim ekipama. Imena igrača su modifikovana, kao u ISS-u, a igra je sama po sebi malo "nabudženiya" varijanta FIFA soccer-a. Igrači su suviše brzi, a prilikom brzog trčanja, veoma ih je teško kontrolisati. Ponovo moram da se požalim na oblik džojstika koji vas veoma ograničava da pružite dobru partiju, i ponovo ne mogu da ne spomenem golmane koji brane kao da su veoma bliski

rodaci Spajdermena i pantera u isto vreme. Moram da vas zamolim za jedan uzvik podrške: BRAVO GOLMANE!!! ha, ha, ha...

UEFA Dream Soccer nije van-serijska igra, i sigurno nema onu takmičarsku draž koju poseduju FIFA ili ISS Pro, ali u trenucima kada vam je mnogo dosadno može vam pomoći.



Ime: UEFA Dream Soccer  
Izdavač: Infogrames  
Sistem: PAL  
Žanr: Fudbal

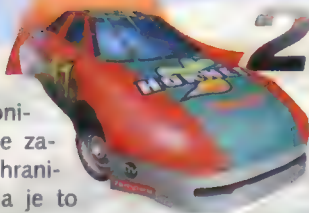


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.0	4.0	3.5

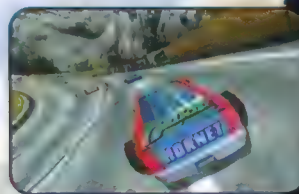
73%



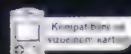
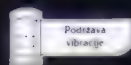
# DAYTONA USA 2001



Marko Lambeta



1 - 2 igrača



Ime: Daytona 2001  
Izdavac: Sega  
Sustavi: NTSC  
Završ: Trio



Dreamcast

tomata, što u svakom slučaju nije za pohvalu, imajući u vidu da je ta, prva verzija Daytone nastala pre više od šest godina. Modeli automobila su loše dizajnirani i još lošije animirani. Boje su drečave i

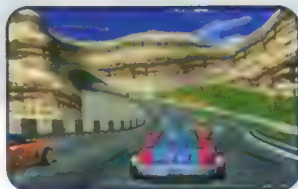
prosto bodu oči, pozadine neinventivne, a celokupni vizuelni utisak je da ni do pola nisu iskorišćene mogućnosti moćnoga Dreamcasta. Ako mislite da je grafika loša, treba da čujete zvuk (ili bolje nemojte). I on je u fazonu ar-kadnih mašina od pre pola decenije. Dakle loši zvučni efekti, loše digitalizovani glasovi, preliveni lošom elek-

tronskom muzikom.

Bilo da vozite pojedinačnu trku ili šampionat, igra je i u najlakšem nivou frustrirajuće teška, što zajedno sa lošim gameplay-om i atmosferom izaziva mentalni zamor i stomadne tegobe.

Očigledno je da su autori ove igre upali u sopstvenu zamku - želeći da naprave nastavak nekada veoma popularne igre sa automata, napravili su njenu najobičniju kopiju, koja prema današnjim standardima izgleda prilično blede i ofucano.

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.



Igra Daytona USA dugo je harala po salonima zabave, gde su je za-griženi vozači obilato hrani-žetonima tvrdeći da je to najbolja arkadna vožnja svih vre-mena. Zatim se pojavila verzija za Segu Saturn, PC, a sada se (a bolje da nije) pojavila i verzija za Dream-cast

Ona predstavlja svojevrstni miks prethodnih verzija igre, bar kad su staze u pitanju. Tu su tri staze sa automata, tri sa Saturna i tri nove, posebno pravljene za Dreamcast. Sve staze možete voziti i u obrnutom smeru, ili izvrnute kao u ogle-dalu, mada bi meni više odgovara-izlagana vožnja kroz publiku, reci-mo. Na početku imate na raspolaganju četiri automo-bila, koji su plod mašte dizajnera igre (vremena su teška, a licence skupe). Poredama ćete postepeno ot-ključavati nova vozila, što već postaje uobičajena opcija u igrama ovog tipa.

Upravljanje gore navedenim četvoročakašima je jako loše. Analogni kontroler je osetljiv "k'o sam đavo", a fizika je tako uverljiva da ćete steći utisak da umesto besne mašine upravljate šarenom kutijom čajnih kolutića, to na ledu. Oni koji imaju mehaničarskih sklonosti osetljivost "volana" mogu malo ublažiti u opcijama.

U probijanju do cilja, pored vo-začkih, možete se služiti i drugim "veštinama". Jedna od njih je sate-rvanje (i demoliranje) protivničkog vozila na ogradu, prijateljskim tap-šanjem po karoseriji.

Grafika kao da je prekopirana sa au-

## Kako da nabavite neki od starih brojeva?

# boNUS-a

Iskoristite možda posled-nju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2,3 i 7!

**LAKO**



KOMPLET od 1-8 broja je samo 450 dinara + PTT!

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36

Komplet brojeva 1-6 i dalje po ceni od samo



# Nova hrana za vaš Game Boy Color



102 Dalmatians



Army Man



Croc



Daikatana



Dave Mira Freestyle BMX



Donkey Kong Country



Driver



Earthworm Jim



Formula One 2000



The Grinch



GTA 2



Int. Track & Fields



Lion King



Pčelica Maja



Perfect Dark



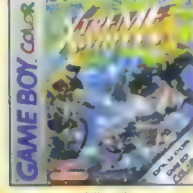
Speedy Gonzales



The Mummy



Pokemon Pinball



Xtreme Wheels



Woody Woodpecker



Tweety's High Flying Ad.



Tomb Raider

## Nahrani me!!!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



# MARIO TENNIS

Gradimir Joksimović



U skladu s nepisanim pravilom da na svojim konzolama mora da objavi bar jednu simulaciju tenisa, Nintendo je nedavno predstavio simpatičnu simulaciju belog sporta za Game Boy Color.

Radi se o konverziji istoimene igre s Nintendo 64 platforme.

Razvojni studio Camelot vlasnike GBC konzola navikao je na igre vrhunskog kvaliteta. Slično igri Mario Golf, Mario Tennis ne predstavlja prostu konverziju, već sasvim samostalan program unikatne atmosfere. Princip igranja se ne razlikuje mnogo od "velike" igre, dok u režimu Career postoji niz mini-igara koje iznenađuju svojom privlačnošću i dubinom.

Za one kojima je stalo samo da se relaksiraju uz partiju tenisa predviđena je opcija Exhibition, u kojoj snage mogu odmeriti i dva igrača jedan protiv drugog (pomoću GBC link kabla kojim se povezuju dve konzole). Preko ovog režima ćete se najbrže na-

ći na specifičnosti izvođenja i upravljački interfejs, koji su više nego dobri. Pogled na igru je iz ptičje perspektive, dok se upravljanje lopticom i igračima nešto najbolje šte ćete naći na ovoj konzoli - moguće je izvesti razne varijante bek-henda, forhenda i smeč udaraca, dok se kombinovanjem dva ili više tastera izvode složeniji potezi kao što su lob, drop-shot i topspin. Za uspešan napredak kroz igru neophodno je savladati i složenije pokrete, jer će na višim nivoima protivnici položiti reket tek posle serije težih udaraca. Pri tome treba voditi računa i o karakteristikama igrača, posebno brzini kretanja i jačini udarca.

U režimu Career igraćete RPG varijantu tenisa u kojoj ćete postepeno osvajati bodove, igrati mini-igre i otključavati nove likove (tu su Wario, Waluigi, Yoshi, Mario, Bowser i Princess Peach). Sa svakom pobedom dobićete poene isku-



stva koje koristite za unapređenje osobina vašeg igrača i njegovog parnjaka. Zanimljiva je i mogućnost prebacivanja likova s N64 verzije na GBC i obratno, pomoću Transfer Paka. Zaključak? Ako imate GBC, morate imati i Mario Tennis!



Igra: Mario Tennis  
Izdavač: Nintendo  
Veličina: 16 Megabita  
Žanr: Tenis

GB color

T I I E

# MUMMY

Gradimir Joksimović



Filmski klasik o misteriji egipatske mumije poslužio je kao inspiracija za igre na gotovo svim platformama, od PC-ja do Game Boya. Za GBC verziju pobrinuo se renomirani Konami koji je, za razliku od svojih konkurenata što su radili na "velikim" konzolama, odradio vrlo dobar posao.

The Mummy je odlična akciona platforma s obiljem avanturističkih elemenata i rađena je po uzoru na stari hit s NES konzola, igru Castlevania. Priča je prilično jeziva. Zbog ubistva faraona Setija i veze s njegovom ljubavnicom, egipatski sveštenik osuđen je na zaživotno balsamovanje i večnu kletvu koja će ga pratiti i u zagrobnom svetu. Nevolje nastaju kada grupa istraživača 1923. godine otkopava sarkofag u kome se nalazi sveštenikovi telo koje će ubrzo oživeti i početi da teroriz-



uje svet...

Tokom igre upravljaćete s tri lika. Na početku igre kontrolirate Evelyn, koja ima sposobnost da trči i skače, kao i da se penje uz merdevine i pokreće skrivene mehanizme. Na sledećem nivou vodite Jonathona, koji ne može da trči i skače kao Evelyn, ali zato može da pomera stene, postavlja dinamit i izbija zube agresivnim protivnicima. Nešto kasnije, pojavljuje se i Rick, majstor u rukovanju oružjem, posebno snajperom koga ćete često koristiti.

Iako pripada tzv. staroj školi avanturističkih platformi, The Mummy nije ni malo laka igra. Na nekim nivoima ćete utrošiti po nekoliko sati dok "proključivate" rešenje zagonetke. Za bilo kakav napredak ključno je upoznati se s prednostima i ograničenjima svakog lika, jer će biti nivoa na kojima ćete morati da menjate likove i po nekoliko puta, kako bi se probili do izlaza, pri čemu samo jedan lik može proći određenu zamku ili rešiti smalicu. Dizajn nivoa je odličan, mada izvođenje nije naročito realistično (uglavnom se penjete i spuštate iz sobe u sobu, kao u Bubble Bobble).

Grafika u igri je odlična, a i međuscene su veoma dobre (digitalizovani iseći iz filma). Jedina veća zamerka odnosi se na to što su pojedini nivoi previše i sasvim bespotrebno iskomplikovani. Stvar otežava i to što nivo, kada se nadete u čorsokaku, ne možete resetovati, već morati ugasiti konzolu i početi sve iz početka (srećom, postoje kratke šifre za učitavanje pozicije).



Igra: The Mummy  
Izdavač: Konami  
Veličina: 16 Megabita  
Žanr: Avantura

GB color

boNUS





Satori Jo



# PAPER MARIO™



Svi ljubitelji Nintendove 64-bitne konzole imali su mnogo razloga da budu ponosni u odnosu na druge konzole, a specijalno na Playstation. Ono gde nisu mogli da se pohvale superiornim igrama, bili su žanrovi tuča i RPGova. Naravno, prvi žanr je ostao beznađežan slučaj, ali je drugi sa dve Zelda igre napravio pravi korak unapred. Kako se ljubitelji Playstation RPGova mogu pohvaliti masom jako kvalitetnih igara ovog tipa, sada i Nintendova konzola ima razlog da bude ponosna. Prvo pravo RPG iskustvo na N64 je pred nama. Ipak, Nintendo ne bi bio to što jeste da je jednostavno napravio samo klasičan RPG. Ne, oni su uradili to, ali i dodali mnoštvo klasičnih Nintendo dodira iz bogate istorije Mariovih igara, koje su uklopljene u klasičnu RPG priču, kao i potezne borbe pune statistike i pokretane menijima. Naravno, svi klasični RPG elementi su tu ali i još mnogo toga što nas vraća u prošlost, najviše platformskih igara iz Nintendove radionice.

Paper Mario je nastavak poslednjeg objavljenog RPGa na Super Nintendo (16bitna) konzoli, igre Super Mario RPG. Igru je tada potpisao Square, i ona je spojila savršenstvo Square-ove magije i svu silu Mariovih platformskih igara. Ovaj drugi deo koristi sve mehanizme prve igre, ali ih i proširuje i prilagođava sadašnjem vremenu. Najfascinantnije je da je ova igra odlična mešavina platformskih elemenata i RPG avanture, sa pričom najstandardnije Mario igre.

Bowser je, kivan na Maria, došao u posed magičnog Zvezdanog carobnog stapića, koji ima moć da ispunj sve želje onome ko ga koristi. Bowser otme princezu Peach, i zagorča život stanovnicima Mushroom kraljevstva, tako što zaštitničke zvezde duhove raštrka na sedam strana kraljevstva, i još ih pri tom i lukavom magijom zarobi. Opet je na Mariu da spasava i kraljevstvo i princezu. Klasična priča je samo okvir za izuzetnu avanturu kroz koju igrač prolazi. Tačno je da grafika nije Final Fantasy, kao ni priča koja je vrlo lagana i na momente šaljiva, ali čak ni oni koji mrze Mariove igre, ne mogu osporiti da je ovo klasično RPG iskustvo koje će prijati i početnicima

(ako nikada niste probali RPG, vreme je da vidite o čemu se tu radi upravo sa ovom igrom), ali i iskusnima. U ovoj igri ima i neke grandiozne priče koje će vam dovesti kroz čita-

vu zemlju čarobnih dešavanja, velikih prijateljstava, jako inteligentnih zagonetki, magijskih svojstava, i sasvim dovoljna količina statistika. Mario, i njegovi pajtaši, imaju tri osnovne statistike - životne poene (na 0 umiru), cveće poene (magija), i značke poene (koji omogućavaju specijalne moći). Posle borbi, cela družina dobija zvezda poene koji služe za dostizanje sledećeg nivoa. Borbe se odvijaju na stabičnim ekranima (koji imaju sve detalje koji se nalaze na mapi, na mestu gde ste u borbu ušli), i odvijaju se kroz menije, sa dodatkom akcionog pritiskanja dugmića da bi efekat bilo napada ili odbrane bio povećan. Ovo je preneseno još iz prošlog dela, a nedavno je doživelo renesansu u RPG igrama. Mape se ispituju u realnom vremenu, i neprijatelji se na njima vide, kao i svi objekti i likovi.

Fascinantno je da ova igra izgleda potpuno jedinstveno. Sve osim likova je napravljeno od poligona, u klasičnom maniru Mario igara do sada - šarene boje, cveće i drveće, dok su likovi dvodimenzionalni sprajtovi koji se kreću kroz

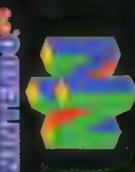


ovakav 3D svet. Efekat je neverovatan i jedinstven, posebno kada promenite pravac kretanja i vaš potpuno plemeniti lik se okrene i pokazi leđa. Muzika je ključna. Mario, sa veselim temama i Nintendo zvukovima za svaku akciju. Sama priča je kvalitetno napisana, i vrlo malim to se šali sa platformskim nasledem starijih Mariovih igara, kao i temama prethodnih igara. Ukupno uzev, Paper Mario je vrhunsko RPG iskustvo, ne samo na Nintendo 64 konzoli, gde ova igra i nema konkurenciju, već i u odnosu na ostale konzole. Ono je dostupno i početnicima i iskusnima u žanru RPGova, ali i ljubiteljima platformskih igara, a to je vrlo neuobičajeno. I grafikom, koja je stilizovana do visina umetničkog dela, igra će vam pružiti samo zadovoljstvo, bilo u igrackom ili vizuelnom smislu. Nintendove igre vladaju i neka ocene to samo potvrđuju.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	92%
5.0	4.5	4.5	5.0	



Paper Mario  
Nintendo  
PAL  
RPG Avantura





# EA SPORTS NBA LIVE 2001

Igor Simić



Vatreno krštenje - moj prvi opis za igre na PS2 i odmah NBA Live, ni manje ni više. Kada bih vam rekao da sam malo preterao u očekivanjima, verovatno biste pomislili da je igra nečim zaslužila da je kudim, ali ne, naprotiv, NBA Live ovoga puta zaslužuje ekstremno dobre kritike (to što sam ja očekivao da me lopta posle nepreciznog pasa pogodi u čelo, moja je stvar).

Live 2001 vam umesto intro-a stvorenog od "suve" akcije, trčanja, skakanja, "banana", "kucanja" i svih onih sjajnih poteza zbog kojih i gledamo košarku nudi mešavinu akcije i muzike u kojoj je po prvi put u istoriji

haleluja) igara akcenat

na muzici. Kada od-

gledate "spot" za pesmu

Sam it! u kome se poja-

kuje Alen Iverson (mo-

guće je da on i rapuje)

moći ćete da sredite, na-

metite, tređujete ... i to

je u glavnom meniju

ima sve što je potreb-

no za dobru (ma, da li

am ja to rekao dobru -

Odličnu) simulaciju ba-

keta. Opcije su odlične,

ni sam ne znam zašto,

mao spore (mislio sam

da to na PS2 ide mnogo

brže) i koliko su spore,

ko su i detaljne - može

te namestiti SVE od ugla ka-

mere - ponuđeno je osam osnovnih uglova, a oni koji-

ma se nijedan ne dopada, mogu da nameste Custom

kameru, do strogosti sudije.

Sigurno ćete u glavnom meniju primetiti i jednu novost

One on One opcija je sjajna stvar, jer nudi vam već za-

boravljeno uživanje u basketu jedan na jedan koji će

am osim zabave odlično poslužiti da navežbate osnov-

ne pokrete, i pružiti priliku da za vreme basketu slušate

cool muziku, jer se na klupi pored terena nalazi Kaseto-

fon !!! Ovakav vid takmičenja (one on one) nije se po-

javljivao nekih 10-tak godina, još od legendarne C 64 i

duela Michaela Jordana (hail to the king!) i Larry Bird-a.

Okušajte se u ovom mo-

du, zabavi

nikada kraja,

a i možete

dobro da za-

radi- te, ako uložite ko-

ju "kintu" u meč protiv prijatelja (Zašto, uostalom, služe prijatelji? prim. ur.). Osim ovog moda, ponuđeni su vam i Season, Playoffs i Exhibition od kojih vam

Season ne bih preporučio pre nego što se dobro na-

vežbate u prijateljskim mečevima. Sama utakmica je to-

liko realna da sam po-

sle samo 2 odigrane četvrtine poželeo da meč ne traje 20, već

48 minuta kako valja i dolikuje, a zašto je

tako, saznaćete posle samo par akcija va-

šeg tima koje su toli-

ko realne da MORA-

TE da igrate napad



od 20 sekundi da biste nešto ozbiljnije uradili.

Predstavljanje prve petorke je kao na pravog NBA "tekmi",

sa laserima i Announcer-om, a

utakmicu prate komentatorske legende EA Sports-a

Don Bowyer i Mark Elliot (od 1997 komentarišu igre EA-a).

Publika je konačno dobila svoj karakter, i osim u

uvodnim sekvancama, kada svi tapšu, što je normalno,

moći ćete da primetite debeljka u 7-8. redu kako se ne-

zainteresovano češka (i Slovačka), ili vatrenu plavušu

kako bodri svoj tim do kraja ... Samo još da nekako smis-

le kako da publici dodele one "šišave" transparente

koje Amerikanci nose na utakmice i taj segment će biti

savršen. Osim sjajnih statistika i poteza koji su totalno

realni, ne znam šta bi još trebalo izdvojiti da bih vam

ovu igru predstavio u pravom svetlu. Oprobajte se u

NBA Live-u 2001 - neće vam biti žao !!

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE

(Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hard-

ware-u i soft-

ware-u.



Igrača 1-8

PlayStation 2 720KB

PlayStation 2 Kompatibilno

Ime: NBA Live 2001  
Izdavač: EA Sports  
Sistem: NTSC  
Žanr: Košarka

PS2  
PlayStation 2

bonus

53





Uroš Tomić

# ONI

Ulaskom u 21. vek, pored većine socijalnih nesuglasica koje još uvek vladaju u modernom svetu, ostaje nam samo još jedno pitanje: da li će tzv. "mačizam" izumreti pored ovolike potražnje za ženskim akcionim herojima?

Ako bih morao da biram, a očigledno moram, između devojke koja je glavni lik u igri, a koja se odaziva na ime Konoko ili Lare, ja definitivno biram Konoko. Svojevremeni bum koji je Lare izazvala svojom pojavom nije splasnuo ni posle dugog niza godina, a kada je već situacija takva kakva jeste, zašto ne bismo proširili dijapazon modernih herojina koje sve više "potiskuju" ba-

je i dase koji su do prekjuče bejali i hteli biti n a j b u l i j i .

Očigledno je da smo svi svedoci jednog novog doba, doba u kome će muškarci preuzeti ulogu "domaćice" koja sprema lovinu, dok će ulogu lovca i "skrbnika" porodice dobiti naše voljene suknje...

Možda to vreme dolazi samo kada su konzole u pitanju, ali svedjedno, smatram da je to jedan od narastajućih problema, ali ko sam ja da talasam? Tu je valjda masa da talasa (što se moglo zaključiti lane, u oktobru, pojavom bagera). Sada nam samo ostaje da proverimo da li su žene stvarno od "takva kova" da reše sve probleme, a da bismo to odradili, moramo da odletimo u malo dalju budućnosti.

U godini 2032. jedan od najopakijih pripadnika TCTF-a je mlada Konoko, policajka koja je samoj sebi za cilj postavila eliminaciju Sindikata, organizacije koja pokušava da preuzme kontrolu nad gradom. Nakon njene obuke i brutalnog treninga, poverena joj je prva misija da oslobodi agenta koji

nije uspeo da se vrati sa podacima koji su od nje traženi. Konoko bi va poslata u skladište Sindikata, kako bi pronašla nestalog agenta i prikupila dokaze protiv organizacije. Naravno, obuku ne završava Konoko, već vi, a kada budete ugrabili kontroler, nećete ostati ravnodušni. Prvi put da se posle dugog niza godina susrećem sa igrom, koja ima gotovo nepresušne mogućnosti kada je borba sa neprijateljima u pitanju. U igri je dozvoljena ogromna sloboda pokreta, ali ne i kretanja. Naime, gotovo da nema stvari koje Konoko ne može da izve-

de, samo ako joj precizno "izdate naredjenja" preko džojpeda. Oba analogna kontrolera imaju funkciju, dok levi služi isključivo za kretanje, desni služi za prikupljanje predmeta i usmeravanje pogleda. Pored toga, Konoko može i da skače, da se šunja i prevrće na sve strane kako bi izbegla napade, da uklizava u noge, da trčkara i lema levo i desno. Kada je borba u pitanju, dovoljno je samo

pritisnuti smer u kome se protivnik nalazi i kombinovati ruku i nogu kako bi svima kičme savili i nad svima izdominirali. Ako uspete da se prišunjate nekom od lokalnih negativaca "odstraga" i pritisnete nogu u njegovoj neposrednoj blizini, uslediće fenomenalna animacija praćena jezovitim zvukom pucanja kičme (pri samom korenu iste). Šta sam ja iz toga zaključio? Ova devojka nije žena, ona je čudol! Keve mi moje, Švarceneger bi joj pozavideo na okretnosti i Van Dam na snazi i brutalnosti, a ona samo ide, lomi, krlja, prangija i koka, kao da nije žensko čeljadi naviklo na nežnosti i cveće, čokolate i slično vreme.

Kretanje je daleko od savršenog i ono će biti krivac za vaše brojne frustracije i napade melanholije. U početku će vam biti dozvoljeno da grešite, ali kasnije u toku igre, ako sve nije glatko kao po ulju, shvatićete i kako "samo" dvojica najamnika sa malo težim naoružanjem mogu da vas nateraju da zaplaćete. Od oružja vam na raspolaganju stoji pravi arsenal, ali je tako rešeno, da Konoko ne može da nosi više od jednog oružja u inventaru, a i njega može ili da koristi dok ne



Igrača 1

PlayStation 2 720KB

ONI  
Ime: Take 2  
Izdavač: NTSC  
Sistem: Akcija  
Žanri

PlayStation 2





stane municije ili da ga "holsteruje" i nastavi da lomi rukama i nogama.

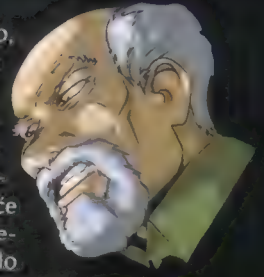
Kada pritisnete "selekt", otvoriće vam se ekran u kome možete da proverite cilj misije, oružje ili predmete koji vam stoje na raspolaganju, ali i listu poteza koji su vam odmah dostupni, već spomenuti "spinebreaker" (kičmolom) za hvat, plus "pomoć" koja će vam jednostavno i "jasno" objasniti šta je šta na meraču za oružje, energiju, municiju itd. Ciljevi će vam se menjati u toku same misije i po nekoliko puta, u zavisnosti od toga šta ste uradili. U nekim

slučajevima ćete morati da pronađete nekog ili nešto, zaštitite ili zadržite negativce da ne zapale pre no što "konjica" ne stigne.

Za oporavljanje energije vam služe hypo-sprejevi, koji imaju još jednu funkciju koja će vam biti objašnjena na samom početku igre. Sinatama, koja je u neprekidnom kontaktu sa Konoko preko Neuro-linka će vam objasniti da ti sprejevi deluju na nju drugačije nego na NORMALNE ljude (ja ne vidim na Konoko bilo šta nenormalno, osim nenormalno dobrih krvina kojim je obdarena). Kada je heroina (žena-heroj) puna energijom, a vi upotrebite sprej, ona će doživeti Overpower, vremenski ograničen skok snage i energije, koji će vam u nekim slučajevima spasiti kožu.

Grafika je odlična, samo što tu i tamo deluje monotono, neprijatelji su i više nego brutalni u nekim delovima, tako da mi ostaje samo

još da izrazim žaljenje što PS2 nemam, al' polako, kad "orobijam" kasu, biće valjda nečeg i za mene...!



94%

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5

Video Games Club

Sega Dreamcast

PlayStation

- Igre DC = 5 PS = 2,5
- Konzole
- Dodatna oprema
- Kompletan servis
- Iznajmljivanje

Novi Sad, Maksima Gorkog 46  
021/363-607, 618-462  
063/539-925

Play the game...



\* konzole  
\* joypad-i, memory card, volani, n-pal, rf adapteri, pistolji, movie card, multi-tap i ostala oprema  
najveći izbor igara



\* konzole  
\* joypad-i, memory card, volani, n-pal, rf adapteri, pistolji i ostala oprema  
najveći izbor igara

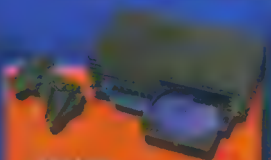
SHiNE



\* igre, programi, porno VCD  
\* prodaja i iznajmljivanje  
\* najveći izbor naslova

Brankova 21  
Beograd

Tel. 011-3284-256  
064-134-3335



\* konzole  
\* joypad-i, volani, n-pal, rf adapteri, pistolji i ostala oprema  
najveći izbor igara





Galeb

# P R O J E C T

Žanr taktičko-akcionih igara sve je popularniji poslednjih godina. Nakon veoma uspešnog serijala Delta Force, Rainbow Six, SWAT i Counter Strike dodatka za Half-Life, Eidos je objavio poslasticu za sve ljubitelje borbenih simulacija, i sve one koji, zamoreni igranjem bezumnih pucačina, traže igru koja će im angažovati kako reflekse tako i intelekt.

Nalazite se u ulozi specijalca po imenu Jones, koga su šefovi iz NATO "vrhuške" poslali na ni malo lak zadatak. Naime, iz skladišta je nestalo nekoliko nuklearki, a za to (ne)delo optužen je jedan od bivših oficira KGB-a do koga je izuzetno teško doći (nećemo vam reći da je u pitanju žena). Zbog toga se Jones mora osloniti na svoje umeće šunjavanja, hakerisanja kompjutera koji kontrolišu sisteme obezbeđenja i, naravno, oštro oko i "svijetlo oružje" koje će mu prokčiti put tamo gde ne može proći neopažen.

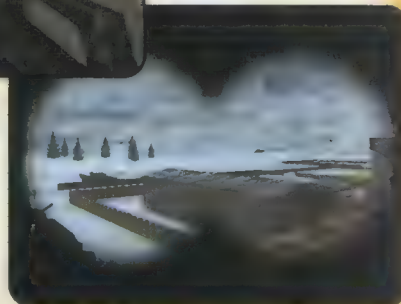
Ako spadate u ljubitelje "šunjalačkih" igara u stilu igre Thief, sva je prilika da vam se Project IGI neće naročito svideti. Isto se može reći i za poštovaoce hard-core pucačina a-la Quake, koji ne podnose mnogo taktiziranja i razmišljanja. Najviše će se obradovati oni čiji je ukus negde na međi navedenih kategorija. Misije su relativno kratke i prilično teške, uglavnom počinju prikradanjem, a završavaju krvoprolivom tokom koga treba upucati sve što mrдне ispred nišana.

Project: IGI ima isključivo režim za jednog igrača, što je prava šteta, s obzirom na dobar dizajn nivoa i solidan izbor oružja koje kao da je stvoreno za timski i deathmatch okršaje na otvorenom prostoru. Model po-

naša nja protivnika (AI rutina) je naivno odrađen, pa možete imati probleme dok se naviknete na ponašanje ruskih te-

rorista, koje je često nelogično i nepredvidivo. Protivnici će vam tek povremeno spremati zasede i napadati iz prikrajka, dok će većim delom igre reagovati samo kada uspostave vizuelni kontakt s vama ili nađu na lež nekog kolege. Pored inteligencije, preciznost gađanja je još jedna karakteristika kojom se vaši protivnici ne mogu pohvaliti, naročito kada nišane s većih udaljenosti. Zahvaljujući tome, napad na dobro utvrđene i brojčano daleko nadmoćnije teroriste, nije nikakva nemoguća misija.

Misije su uniformne i naivno konstruisane. Nakon kratkog brifinga, helikopter vas izbacuje u blizini ciljne lokacije, koju obično čuvaju horde dobro utreniranih vojnika što će vas propisno namučiti ako vam se nađu iza leđa. Isti ti vojnici poslužiće kao besplatan izvor oružja



i municije, koju treba marljivo prikupljati. Zadatak obično podrazumeva infiltraciju u centar protivničkog logora i eliminaciju određenih likova, odnosno pronalaženje predmeta i vitalnih informacija. Sve u svemu, organizacija igre ni po čemu ne odudara od sličnih programa.

Naoružanje je bolja strana igre. Relativno skroman arsenal kojim krećete u borbu upotpunićete oružjem otežim od protivnika i onim koje nađete na skrovitim mestima. Za blisku borbu i bešumnu eliminaciju neprijatelja koristićete nož, a od alatki za "tranžiranje" žive sile s distance odvojićemo Glock 17, Desert Eagle, MP5, M16 A2, Minimi, Spas 12, Uzi, Pancor Jackhammer (automatska sačmara), snajpersku pušku Dragunov i različite svetlosne, eksplozivne i zapaljive granate. Sva oružja su realistično nacrtana i animirana, a postoje i efekti uzmaca i zaglavljivanja u toku paljbe (ovo drugo vas i glave može koštati). U borbi ćete se još koristiti dogledom sa infracrvenim senzorom i automatskim lokatorom, i ručnim računarom, preko koga ćete razgledati mapu i komunicirati s glavnim štabom. Ma-



Minimalna konfiguracija: PIII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica  
Optimalna konfiguracija: PIII 500, 128 MB RAM, GeForce 2

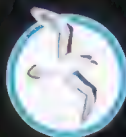
Ime: Project IGI  
Izdavač: Eidos  
Sistem: Windows  
Žanr: Akcija

PC  
CD-ROM





računar. Unutrašnjost objekata predstavljena je vrlo lepo, bogatim i realistično obojenim teksturama, dok su otvorene lokacije nešto slabijeg kvaliteta (prenaglašena je upotreba magle, teksture su zamrljane, a povremeno će vam se učiniti da se zemlja pomera). Ipak, sa samo 14 misija i bez režima za više igrača, kao i bez mogućnosti snimanja pozicije (da, dobro ste pročitali) Project: IGI neće dugo opstati u "visokom društvu". ■



...da je od velikog značaja, jer osim rasporeda objekata, prikazuje kretanje protivnika u realnom vremenu (kao na satelitskom snimku), što pomaže pri planiranju akcije.

Kao izuzmemo loš dizajn misija i "mršavu" AI rutinu, možemo reći da je Project: IGI sasvim dobra igra. Grafika je pristojna, dok brzina iscrtavanja može biti problem i na najbržim konfiguracijama. To je najverovatnije uzrokovano time što igru pokreće modifikovani motor za simulacije letenja (konkretno F-16). Takav motor nije idealan za kreiranje prostranih lokacija, što je ipak široko primenjeno, ali zahteva monstruozno jak



Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (011/627 827) na ustupljenim diskovima.

**Pre Ciz** **KOMPUTERNE KOMPONENTE OPREMA**

Preko 4000 CD naslova (igre, programi, filmovi)  
Više od 265 Gb Softvera za snimanje po izboru  
Oko 45000 pesama u MP3 formatu

**PC dreamcast**

1 CD = 3,0.-  
10 CD = 2,1.-  
50 CD = 1,8.-  
100 CD = 1,6.-

NEW! CD KLUB i PRODAJA CD-a

**011/422-545**

SVAKI DAN od 12 - 20 OSIM NEDELJE

**EX-SBS**

**Prodaja i otkup novih i polovnih PC konfiguracija i komponenti**

**Internet provajding YUBC uplatno mesto**

**Konzole**

**Dodatna oprema:**  
obodni i rasklopni (Dual Shock) džojstici, mišovi, tastature, RF modulatori, NPAL konvertori, priključci, volani, i drugi

**Prazni CD i Winamp, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, MP9, MP10, MP11, MP12, MP13, MP14, MP15, MP16, MP17, MP18, MP19, MP20, MP21, MP22, MP23, MP24, MP25, MP26, MP27, MP28, MP29, MP30, MP31, MP32, MP33, MP34, MP35, MP36, MP37, MP38, MP39, MP40, MP41, MP42, MP43, MP44, MP45, MP46, MP47, MP48, MP49, MP50, MP51, MP52, MP53, MP54, MP55, MP56, MP57, MP58, MP59, MP60, MP61, MP62, MP63, MP64, MP65, MP66, MP67, MP68, MP69, MP70, MP71, MP72, MP73, MP74, MP75, MP76, MP77, MP78, MP79, MP80, MP81, MP82, MP83, MP84, MP85, MP86, MP87, MP88, MP89, MP90, MP91, MP92, MP93, MP94, MP95, MP96, MP97, MP98, MP99, MP100**

**Na veće količine, posebni uslovi**

**Svežinski ponudila**

**omota i CD nalepnica za**

**PC**

**Playstation**

Cara Dušana 35, Zemun  
011 / 613-865  
exsbs@yubc.net  
radno vreme: 10-20 h, sem nedeljom





Gradimir Joksimović

# A★M★E★R★I★C★A



Nova strategija u realnom vremenu plod je nemačke kompanije Data Becker i prva je igra ove vrste koja za tematiku ima zbivanja na američkom Divljem zapadu.

America je, što se koncepta tiče, mainstream RTS igra u kojoj se od igrača očekuje da sakuplja i raspodeljuje resurse (hranu, drvo i zlato), gradi objekte, formira "jedinice" (ljudе različitih profila) i ispuni

ciljeve koji se razlikuju od misije do misije. Površno gledano, ova igra najviše podseća na veoma uspešan serijal Age of Empires, posebno drugi nastavak, koji je usvojen kao standard za sve klasične RTS naslove.

Događanja oslikana u igri zasnivaju se na detaljima iz američke istorije. Priča se odvija u vreme naseljavanja zapadnih teritorija Sjedinjenih država, nedugo nakon završetka građanskog rata. America se sastoji iz četiri zasebne, ali pričom povezane kampanje, pri čemu se u svakoj od njih igrač nalazi na kormilu druge "nacije" koja se bori za dominaciju na zapadnim granicama Amerike. Te nacije, bolje rečeno frakcije, obuhvataju starosedeoce (Indijansko pleme Sijuksa), Meksikance, doseljenike i odmetnike.

Kampanje se mogu igrati po proizvoljnom redosledu, mada je uputno slediti predloženi kurs, kako bi izbegli veće oscilacije u težini igre. Prva kampanja (Native American) sadrži tutorijal sačinjen iz četiri nivoa, preko kojih se igrač upoznaje s osnovama kreiranja i kretanja jedinica, izgradnje objekata, obrade resursa i drugim vitalnim elementima igre (poznavaocima RTS žanra ove misije mogu biti dosadne, ali će početnicima i te kako dobro doći).

Grafički interfejs igre ni po čemu ne odudara od sličnih igara. Pogled na igru je iz poluoptičke perspektive (3D izo-

metrijski), a jedinice, građevine i teren su vrlo lepo renderovani i dobro oslikavaju "šmek" Divljeg zapada. Jedina zamerka odnosi se na relativno monotone terene, zbog kojih se misije u okviru iste kampanje vizuelno ne razlikuju u dovoljnoj meri. Najviše pohvala zasluuje izuzetno detaljan crtež i raznovrsna rešenja kada su u pitanju arhitektura građevina i izgled jedinica (jedinice čak imaju različite markacione kružice, što ih u svakom trenutku čini lako prepoznatljivim). Jedinice su izuzetno raznovrsne, a nacije imaju različite prednosti i mane, tako da se za svaku kampanju mora primeniti nešto drugačija taktika. Primera radi, doseljenici imaju mogućnost izgradnje moćnijeg, ali daleko skupljeg naoružanja (puške, topovi i slično), dok se urođenici oslanjaju na broj-



nost i slabije oružje koje, opet, troši manje resursa. Korisnički interfejs i sve procedure u vezi s kreiranjem jedinica i građevina, izborom i kretanjem jedinica i razvojem novih tehnologija, bukvalno se ne razlikuju od istih unutar Age of Empires II (to, naravno, nije loša stvar). Nešto složenije je prikazivanje vitalne statisti-

ke, tako da umesto jednostavnog nivoa energija, ovde imamo tri odvojene skale za život, moral i iskustvo, što je novina u ovakvim igrama. Međutim, zbog izražene dinamike i teško čitljivih skala, tokom borbe ćete retko obraćati pažnju na ove statističke podatke.

U nedostatke bi trebalo ubrojati i (pre)slobodnu interpretaciju istorijskih događaja i izrazitu težinu, zbog koje će Americu početnici izbegavati u širokom luku. Sve u svemu, America ne unosi novine u RTS žanr, ali svakako predstavlja zabavnu igru sa specifičnim "šmekom", zbog koga je vredno pogledati. ■

Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato (011/185 671) na ustupljenim diskovima.



Minimalna konfiguracija: PII 266, 64 MB RAM, 3D kartica 8 MB  
Optimalna konfiguracija: PII 400, 96 MB RAM

Ime: America  
Izdavač: Data Becker  
Sistemi: Windows  
Žanr: Strategija

PC  
CD-ROM





Aleksandar Vuković



učenik iz Novog Sada

"Nemam je ja. Moj drug  
je ima i sviđa mi se!!!"

Svetlana Pantić



web master iz Beograda

"Za Shuttle nisam čula sve  
dok nam nije stigao novi  
server sa pločom AK12. Sada  
je preporučujem svim svojim  
kolegama i u inostranstvu."

## Šta mislite o Shuttle pločama?

Saša Milošević



aps. elektronike -Niš

"Posedujem Shuttle AB61 sa  
odličnim Intelovim i440BX  
chipsetom. Sa celeronom 300A  
radi bez problema na 450MHz.  
U kombinaciji sa GeForce2  
ništa vam više ne stoji na putu"

Miloš Veličković



učenik iz Surdulice

"Imam Shuttle AK12 i DURON  
650 MHz. Ploča je izvanredna,  
perfektna, stabilna...Moje  
mišljenje je isto kao i Vaše  
iz Pakoma "BEST FOR BYTES"

WWW.PAKOM.CO.YU

Niš, Rajićeva 12 - 018/521 116





Gradimir Joksimović

# BATTLE OF BRITAIN

Nakon igre Mig Alley, verovatno najbolje borbene simulacije letenja za PC računare, programeri kompanije Rowan (sada pod okri-

ljem Empire Interactivea) pozabavili su se problemom čuvene Bitke za Britaniju, najvećeg vazdušnog okršaja u Drugom svetskom ratu. Kombinujući strategijske elemente jedne izrazito dinamične kampanje i elemente klasičnih simulacija, Rowan je kreirao uspešan hibrid dve raznorodne kategorije letaćkih igara.

S obzirom da se igra u prodaji pojavila u vreme Božića (a planirano je nekih mesec dana kasnije), pretpostavili smo, pokazalo se sasvim ispravno, da ćemo naići na više bagova nego što je uobičajeno. Srećom, greške su uglavnom kozmetičke prirode i ne ometaju igranje u većoj meri, osim бага zbog koga ćete morati da menjate ekransku rezoluciju na desktopu Windowsa, kako bi izbegli nepredviđena "izletanja" iz igre.

Battle of Britain igraču na raspolaganje stavlja pet letilica: na Savezničkoj strani nalaze se Spitfire i Hurricane, dok Sile osovine koriste Ju87 (po zlu čuvena Štuka), Messerschmitt Bf109 i Bf110. Svi modeli imaju karakterističan 3D kokpit, različit zvuk motora i realističan fizički model koji verno simulira sve aspekte letenja u pomenutim vazduhoplovima (primera radi, engleski avioni pokazuju iznenađan gubitak snage kada im je karburator izložen snažnoj negativnoj gravitaciji). Upravljanje se obavlja pomoću miša, što može biti

problematično, posebno ako se odlučite za realističnu varijantu kontrole motora. Od velike pomoći su natpisi s opisom komandi što se pojavljuju iznad pointera, kada neko vreme ne pomerate miša.

Grafika u Battle of Britain je vrlo dobra. Posebno se ističu kvalitetne teksture terena na visinama od nekoliko hiljada stopa (najrealističniji prikaz koji smo ikada videli). Međutim, na manjim visinama gubi se preciznost i ukupni kvalitet crteža. Izuzetnim kvalitetom ističu se i oblaci što kreiraju po lepoti nezapamćene prizore koji će vam oduzeti dah (podrazumeva se, ako imate dovoljno moćan računar). Kada smo već kod brzine, treba istaći da će Battle of Britain u rezoluciji 800x600 tačaka vrlo lepo raditi i na relativno skrom-

nim konfiguracijama. Nažalost, kada se na ekranu nađe veći broj letilica, brzina će rapidno opasti na nivo koji se ne može tolerisati. Opcija za automatsku redukciju kvaliteta grafičkog prikaza, čije parametre korisnik postavlja birajući najniži dozvoljeni frame rate, jednostavno ne reaguje dovoljno brzo u toku borbe, pa vas iznenađni trzaj i nepredviđena pauza mogu koštati života. U dogfajtu ovakve "nezgodacije" se teško podnose i onemogućavaju

igrača da prati i adekvatno nacilja protivnički avion. Da bi dobili na brzini verovatno ćete biti prinuđeni da isključite iscrtavanje oblaka, glasovnu komunikaciju i da oborite rezoluciju bitmapa, što će se najviše odraziti na oštrinu iscrtavanja komandi u kokpitu. Tako će se preglednost komandi smanjiti toliko da ćete imati ozbiljne poteškoće tokom upravljanja i identifikacije tastera.

Igra se odvija kroz pojedinačne misije, koje služe za zagrevanje, odnosno kampanje sačinjene iz serije taktičkih zadataka na strani saveznika ili nacista. Misije su vrlo lepo objašnjene, kao i svi elementi kampanje, pa s te strane neće biti nikakvih problema. Sve u svemu, i pored manjih bagova i potrebe za strpljivim podešavanjem, Battle of Britain zaslužuje pažnju svakog ljubitelja borbenih simulacija letenja.

Zahvaljujemo se CD klubu *Extreme Plato* (011/185 671) na ustupljenim diskovima.



Minimalna konfiguracija: P 233, 32 MB RAM  
Optimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM, 3D kartica

Ime: Battle Of Britain  
Izdavač: Empire Interactive  
Sistem: Windows  
Žanr: Simulacija

PC  
CD-ROM





# KINGDOM UNDER FIRE

Galeb



Ako vam se kombinacija Diabla i Warcrafta dopada kao ideja za RTS igru, onda je novi program korejske

kuće Phantagram pravi izbor za vas. Već pri prvom pogledu biva jasno je da je Kingdom Under Fire svoj uzor potražio u Starcraftu, najprodavanijoj igri na korejskom poluostrvu. Tu je sve već viđeno: sjajan grafički interfejs, dobra priča i gomila video sekvenci podsetice vas na nezaboravne sate provedene uz Starcraft i druge Blizzardove strategije.

Kingdom Under Fire u osnovi predstavlja kombinaciju klasičnog RTS-a i FRP strategije. Radnja se odvija u fantastičnom svetu Bersiah, gde obitavaju orkovi, demoni, elfovi, patuljci i vitezovi i druga menažerija karakteristična za RPG univerzum. Igra započinje u vreme vladavine sila mraka, koje je pre stotinu godina ujedinio zli zmaj Nibble. Kada se svima činilo da su dobri momci osuđeni na potpunu propast, pojavilo se sedam junaka, takozvanih Kok vitezovi, koji su pobedili crnog zmaja i na kratko vratili mir u zemlju. Ubrzo potom, ljudi su raskinuli savez s patuljcima i vilenjacima, što je bio signal za zloće da ponovo napadnu...

Kontrolni interfejs ne razlikuje se mnogo od sličnih igara - upravljate jedinicama što grade objekte i prikupljaju resurse (mana, zlato, rude). Izgled i sastav jedinica neodoljivo podsećaju na iste iz Warcrafta, pa će se i

te. Međutim, oformljene jedinice ne možete prenositi iz jedne misije u drugu, što će vas, uz obilje resursa na svakoj mapi, usmeriti u pravcu kreiranja većeg broja običnih jedinica, umesto mikromenadžmenta pojedinih kategorija. Tim pre što

se na svakoj strani nalazi čak dvadesetak različitih jedinica koje se mogu kombinovati na najrazličitije načine.

Kao i u svakoj igri s RPG elementima, i u Kingdom Under Fire postoje magije, i to mnoštvo. U igri postoje tri jedinice specijalizovane za bacanje čarolija, od kojih je jedna zadužena za lečenje (Human Cleric). Svaki mag raspolaze s po desetak klasičnih vradžbina (teleport, ubrzanje, prikupljanje energije), dok čarobnice neguju napadačke magije za "roštiljanje" protivnika (vatrene kugle, meteoriti i dr.).

Heroji su ono što ovoj igri daje posebnu dubinu. Radi se o posebno strukturisanim jedinicama velike snage, koje čine osnovu borbenih snaga kojima upravljate i čije se osobine prenose i u narednu misiju. Osim veće snage i otpornosti, heroji vremenom stiču i nove sposobnosti i magije. Veći deo igre vrteće se oko sedam glavnih heroja, pri čemu su tri na strani dobra, a četiri uz sile mraka. Svaki heroj ima neke karakteristike specijalnih likova i to se najbolje is-

manje iskusni igrači vrlo brzo i lako "utopiti" u atmosferu igre. Svaka jedinica koju kreirate to-

poljava u zasebnom delu igre, u takozvanim RPG nivoima. Na tim nivoima perspektiva je izometrijska s pogledom iz trećeg lica (uz neobičnu animaciju), i tu kontrolišete najviše tri lika kroz pećine i tamnice u potrazi za nekim moćnim predmetom. Ove nivoe igracete kao Diablo - izbegavaćete zamke i ubijati mase protivnika koristeći se čarolijama, oštrom mačem ili jednostavno oštrom nožem.

Tehničke karakteristike programa su dobre. Grafika je lepa, a jedino smeta to što je rezolucija ograničena na 800x600 tačaka. Ali rutina je prilično naivna, što uz lagane scenarije i moćne heroje igru čini izuzetno jednostavnom i podesnom za mlade i igrače koji tek počinju da "peku zanat" igranja RTS/RPG igara. Kratko rečeno - vredi videti.

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (011/627 827) na ustupljenim diskovima.



kom igre vremenom dobija poene iskustva i sa svakim nivoom poboljšava svoje karakteristike (napad, odbrana, izdržljivost, magija), tako da se može dogoditi da jedinice u okviru iste kategorije imaju sasvim drugačije atribu-

Minimalna konfiguracija: P 200, 32 MB RAM  
Optimalna konfiguracija: PII 500, 128 MB RAM

Ime: Kingdom Under Fire  
Izdavač: GOD  
Sistem: Windows  
Žanr: Strategija

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	88%
4.0	4.0	5.0	4.5	

PC  
CD-ROM

bonus





# Rolemaster

## Fantasy Rolemaster

Pretpostaviću da se sećate osnovnih stvari vezanih za RPG: kako se igra, koji su osnovni koncepti, šta je to

uopšte kog vraga i slično. Ako

se ne sećate, snažno vam savetujem da prelistate starije brojeve Bonusa. A ako ih nemate... pa, nećete znati šta ste propustili dok ih ne nabavite. (Eto, ovo je bio moj skromni doprinos marketingu našeg ljubljenog časopisa. Toliko o tome.) U svakom slučaju, sva ta znanja će vam trebati ako poželite da se bavite Rolemasterom.

Rolemaster (RM) je jedan od najkompleksnijih RPG sistema koji postoje. Osim što je neuobičajeno (ali ne i neumereno) "bogat" raznoraznim pravilima, tabelama i opcijama, osnovni koncept Rolemaster sistema je takav da vas tera da veoma često bacate kockice za svaku božju akciju koju poželite da u igri izvedete. Naravno, kao i uvek, da li će se zaista toliko bacati kockice je na kraju ipak stav Game Mastera i načina igre koji preferira(te). Pravila (u bilo kom RPG sistemu) su tu samo zato da bi vam pomogla, a ne da bi vam otežala igru svojom količinom.

Osnovni koncept Rolemastera je da vam on nudi gomilu pravila od kojih su većina u stvari samo opcije. Osim osnovnih pravila svakog RPG-a, onih koja se tiču određivanja uspeha ili neuspeha neka akcije, RM poput većine drugih RPG-ova poseduje i pravila za magiju, ona koja se tiču rasa koje možete igrati, kao i profesija kojima se vaši likovi mogu baviti. U suštini, osnovni koncepti tih pravila se po samoj ideji i osnovnim pretpostavkama ne razlikuju preterano od onih na koje nailazite u drugim "standardno-fantazijskim" RPG-ovima (tu su ljudi, vilenjaci, patuljci; oni su ratnici, sveštenici, lopovi, čarobnjaci; magija postoji, kao i božanstva i tako dalje), ali po izvedbi su naravno, posebni.

U Rolemasteru je osnovna kockica koju ćete bacati procentualna, ili stostrana, ili d100, kako se u RPG terminologiji obeležava (d znači dice, a 100 broj strana). Ček, ček - šta ovaj priča, kakva bre kocka sa STO STRANA? E, ovde će se odati oni koji nisu pažljivo pratili prethodne tekstove o RPG-u... No, ipak sam ja jedna mekana dušica i smilovaću se, te ću vas neozbiljnije i zaboravnije podsetiti - stostrana kocka su su stvari dve desetostrane, koje se bacaju zajedno; jedna se čita kao desetice, a druga kao jedinice. I da me više niko nije pitao!

Elem, d100 ćete u Rolemasteru koristiti skoro za

sve. U stvari, ako vaš Game

Master koristi RoleMaster

Standar Sistem (RMSS), posled-

nju ediciju RM pravila, d100 je jedina

kockica koju ćete vidati za neko duže vreme. A ima da je se nagledate....

I Rolemaster je, kao i svi dugovečniji RPG sistemi, prošao kroz neliko edicija, tj. revizija, poboljšanja i sistematizacija pravila. Pored Dungeons&Dragons, Rolemaster je možda sistem kome je tako nešto bilo najpotrebnije, zbog ogromne GOMILE pravila koja se s vremenom nakupila u raznoraznim Law knjigama za Rolemaster ("Law" je standardni nastavak za Rolemaster knjige pravila, koje se sve zovu po formuli "Nešto Law", napr. "Gamemaster Law", "Spell Law", "Arms Law" i slično).

Kroz sva izdanja, uključujući i RMSS, osnovni koncept bio je isti - kada nešto hoćete da izvedete, bacate d100 i trudite se da dobijete što više. Na broj koji dobijete dodajete relevantne pluseve, Gamemaster vam nalepi minuse, i na kraju se gleda da li je tako dobijen broj dovoljan za uspeh. U RMSS je konačni broj od 75 najčešće potreban za nekakav minimalan uspeh. (Vaš lik, Edmund Crna Guja, Veliki Lopov i zaštitnik Zmija, hoće da se popne uza zid. Edmund ima +35 na penjanje. Bacili ste 62, +35 na znanje, a Gamemaster vam oduzima 20 zato što je zid klizav od kiše. Konačni rezultat je 77. Edmund se jedva uzverao uza zid i pritom verovatno poderao nakitnjak.). Sve to zvuči lepo i lako, ali u praksi nastaje problem kada tre



# igre bez struje



# aster e Playing



ba da se uzmu u obzir svi plusevi i minusi, kao i to šta se događa kada bacite koji broj i još sto čuda. Kako znati koliko je minus na penjanje uz klizav zid? Postoji tabela s minusima za penjanje po raznim površinama. A ako imate konopac? Postoji tabela sa spiskom alatki za lopove i plusevima koje one daju. A ako je Edmund upravo izašao iz krčme? Postoji tabela s minusima (i plusevima) koje različite intoksicirajuće supstance daju na određene akcije. Vidite li problem? Čak i ako uspete da se snadete u silnim tabelama za uslove akcije, često vas i sam konačni broj upućuje na neku tabelu - to je najčešće ona osnovna, na kojoj pišu brojevi potrebni za uspeh bilo koje akcije, ali i na njoj ima daljih zapetljancija. Još jedna od stvari koje doprinose opštem veselju Rolemastera je čuveni "open roll". To znači da ako dobijete 96 i više na d100,

puštao raspon od 1 do 100. Da li sam napomenuo da sve ovo važi i u suprotnom smeru, tj. ako dobijete 05 i manje, bacate ponovo, ali ovog puta idete toliko u minus, što se naziva "fumble" ili zasn...

Što se likova u Rolemasteru tiče, na izboru su vam svi fantazijski standardi s gomilama podvarijacija (od vi-lenjaka imamo visokorodne, sive, šumske, morske, mračne, kukuruzne itd.), a isto važi i za profesije likova, gde RM opet nudi veliki izbor. Likovi napreduju standardno - dobijaju EXP i kada nakupe dovoljnu količinu, prelaze nivo. Kada pređete nivo dobijate još poena da kupite umeća, a u RMSS dobijate i mogućnost da povećate neke od osnovnih osobina. Svaki lik određen je sa 10 osnovnih osobina, u rasponu od 1 do 100, određen broj specijalnih osobina koje se kupuju poenima čija količina zavisi od rase lika (ove specijane prednosti mogu biti svašta - od infravizije i mogućnosti letenja, do toga da imate višak ruku ili ste predstavnik vlasti), kao i gomila "skill"-ova, tj. umeća. Umeća takođe kupujete poenima, svaki put

kada pređete nivo, s tim što količina poena za umeća zavisi od visine vaših primarnih osobina (postoji formula kojom se određuje koliko poena za umeća dobijate). Koliko vas koje umeće košta zavisi primarno od vaše profesije (svako može da nauči da koristi dvoruku sekiru, ali varvarinu je to oružje s kojim se zabavljao od malena, dok je neki astrolog imao veoma malo prilike da barata njome, ali je zato matematika za barbarina deset puta skuplja nego za astrologa) i svaki put kada "kupite" (tj. potrošite od-

ređeni broj poena na) neko umeće, dobijate po jedan "rank" u njemu, tj. još +5 na njegovo korišćenje.

Rolemaster je jedan od najpopularnijih fantazijskih sistema kod nas, i to je osnovni razlog što smo se njime ovde pozabavili. U svetu postoji veliki broj Rolemaster-ovaca, ali ovom sistemu definitivno polako prolazi vreme, zašta je zaslužan i finansijski krah koji je doživela izdavačka kuća ICE, koja je izdavala RM. Pored svega toga, njegova kompleksnost, velika težnja ka realnosti (najčešća manifestacija ove težnje je IZRAZITA ubojitost borbe u Rolemasteru, tj. velika stopa smrtnosti likova zbog preterano realnog sistema kritičnih rana koje lik veoma lako može zadobiti u boju), sve su to stvari koje odbijaju igrače. Ipak, ako volite realnost u RPG-u, i ako želite sistem u kome ćete tačno znati koja je šansa da patuljak ratnik u punom oklopu stigne mladog kengura s jednom čopavom nogom po blatnom terenu u avgustu (ako je Mesec u Sedmoj Kući), probajte RollMaster (kako ga u šali zovu, zbog mnogo roll-anja kockica). ■



postigli ste veliki uspeh, i imate pravo da bacite d100 ponovo i saberete s prethodno bačenim brojem. U teoriji, dok god dobijate 96 i više imate pravo da saberete rezultat, pa su tako mogući i konačni brojevi veći od 100, 200, čak i 300! Naravno, moćniji likovi imaju velike pluseve na neka znanja, pa i to može uticati da konačni broj bude mnogo veći nego što bi do-







# Kućni teatar u našim uslovima

Kada je reč o kućnom teatru, prva pomisao je na sistem sačinjen iz zasebnih komponenta koji košta čitavo bogatstvo. Da li postoji neka srednja varijanta, a da nije zasnovana na najnovijem multimedijanom PC računaru?

Kućni teatar je popularan naziv sistema za reprodukciju filmova na velikom ekranu i višekanalnom ozvučenju, prilagođen dnevnoj sobi. Kako je vreme filmova u formatu VideoCD već prošlo, DVD video diskovi su postali primarni izvor digitalne slike i zvuka za kućni teatar.

Neki DVD video naslovi su puke konverzije sa filmske trake, dok su drugi nastali u

DVD-Video diskove. Na njima je komprimovani video zapis u formatu MPEG-2 i digitalni višekanalni zvuk u formatu Dolby Digital (AC3). Postoje i DVD diskovi kod kojih je zvuk kodiran u naprednijem digitalnom zvučnom formatu nazvanom DTS. To je format visoke definicije, sa manjom stopom kompresije u odnosu na AC3. Deo koji je zadužen za dekodiranje digitalnog zvuka, razdvajanje kanala i prevođenje u analogni oblik zove se audio dekodler. DVD plejer treba da ima optički digitalni izlaz za zvuk, poznatiji kao TOSLink, a za nevolju može da posluži i koaksijalni digitalni izlaz. Pomoću jednog od ovih izlaza, digitalni zvuk se dovodi do eksternog dekodera, ali on takođe može biti interni, u sklopu samog plejera. Savremeni dekoderi u sebi imaju i procesor digitalnih signala koji se koristi za specijalne efekte, kao što su odjek i eho i mogu poboljšati utisak prostornosti zvuka. Na analogni izlaz AC-3 odnosno DTS dekodera priključuje se višekanalno pojačalo, a mogu se priključiti i aktivni zvučnici. Po potrebi, AC-3 dekoderi mogu svesti višekanalni zvuk na običan stereo, radi snimanja na klasične uređaje ili slušanja na slušalicama. Na izlazu dekodera nalaze se linijski audio izlazi za šest zvučnika - par prednjih, par pozadinskih (okružujućih), centralni i niskofrekventni zvučnik. Za dva prednja kanala može da se iskoristi stereo pojačalo sa pretpojačalom na koga su vezane dvosistemske kutije.

Za centralni kanal poslužiće jedan aktivan širokopojasni zvučnik. Kanal za niskofrekventne efekte je od posebnog značaja za kućni teatar i najčešće se realizuje preko jedne aktivne infra bas kutije, mada postoje i varijante s dve kutije (napred i pozadi) u mono varijanti. Pozadinske kanale (surround) mogu da reprodukuju i jeftinije širokopojasne (tzv. multimedijalne) aktivne kutije sa zvučnicima promera 3 inča, budući da su pozadinski kanali najmanje kritični u celom sistemu. DVD uređaj koji zadovoljava sve potrebe je DVD-S795 firme Yamaha, a može se nabaviti i kod nas, preko oglasa i specijalizovanih prodavnica. Pomoću dvostrukog lasera, pored DVD diskova, ovaj uređaj čita snimljene CD diskove, CDRW i VideoCD naslove, a u sebi sadrži dekoder i bazični efekt-procesor sa tucetom prepođenih efekata.

Nikola Stojanović, nikolas@www.ft.co.yu, novinar i konsultant

eri DVD-  
a, prilagođeni mogućnostima novog medijuma (snimci iz više uglova, sa komentarom režisera itd.). Pored DVD video diskova, postoje i muzički diskovi sa višekanalnim zvukom (DVD Audio), koji nude specifičan doživljaj muzike, različit od okružujućeg zvuka u filmovima. Neki od DVD Audio naslova su unapređeni kvadrofoni snimci (za četiri zvučnika), ali su neki od njih potpuno novi miksevi. Elementi kućnog teatra su: uređaj za reprodukciju DVD-a, video dekodler, audio dekodler, višekanalno audio pretpojačalo i pojačalo, zvučnici, TV (projektor) i opcioni efekt procesor. Danas je uobičajeno da se neki elementi spajaju u celine, pa se u istoj kutiji nađu DVD plejer, audio i video dekodler. Isti trend zahvatio je i audio-video risivere koji imaju višekanalno pojačalo, napredniji dekodler za zvuk i DSP efekt procesor (npr. RX-V596 firme Yamaha). Iako je integracija prisutna i kod zvučnika, oni su još uvek najfleksibilniji element sistema kod koga su moguće nebrojene kombinacije. Podimo od uređaja za reprodukciju DVD video diska. To može biti samostalan plejer, računarski DVD-ROM ili konzola Sony Playstation 2. U poređenju s DVD-ROM-om koji se dosta razlikuje (samim tim što je za njegovu upotrebu potreban PC ili iMac računar) i konzolom Sony Playstation 2, najjednostavnije rešenje za reprodukciju DVD-a je samostalan DVD plejer. Savremeni DVD plejeri mogu da reprodukuju standardne

# hardware





CODE: Veronica



mesec dana.

**Uvod:**

Američki grad na srednjem zapadu uništen T virusom, što je izazvalo korporacijom "Umbrella". Claire Redfield, koja stiče ime brata Crisa, uređuje sa polovinom novog plana je samo uvod u dugo TRI MESECA KASNIJE...

Ona je oslobađa i kaže je ostrva. Ona kreće u ostrvu upoznaje i za video njenog brata

**UPUTSTVO**

Tvoj zadatak je preživeti i preživeti

Američki grad na srednjem Zapadu Racoon City je bio potpuno uništen T virusom, što je bilo prouzrokovano internacionalnom korporacijom "Umbrella". Claire Redfield, koja stiže u Racoon City da traži svog nestalog brata Criša, uređuje sa policajcem Leonom bekstvo iz grada, ali njihov plan je samo uvod u događaj koji će uslediti...

**TRI MESECA KASNIJE...**

Radnja igre je smeštena na dva diska. Na prvom disku videćeš razne lokacije: zatvor, vojni trenažni centar, palatu Asherovih, aerodrom, podmornicu...

Claire, dolaskom na ostrvo, biva smeštena u zatvor, pokušava da pobegne, ali opet biva zarobljena. Čuvar zatvora Rodriže joj da nema nikakvih šansi da pobegne sa se u potragu za svojim bratom Krisom. Na kraju je i zatvorenika Stevea koji joj potvrđuje da je njen brata.

Tvoj zadatak je da pronades Crisa, uništiš postrojenje i preživiš. Municija je ograničena i zato je racionalno koristiti. Pored Claire, igru ćeš da vodiš još kao Steve i kao Cris. Ponovo Umbrella, zlo, strah...

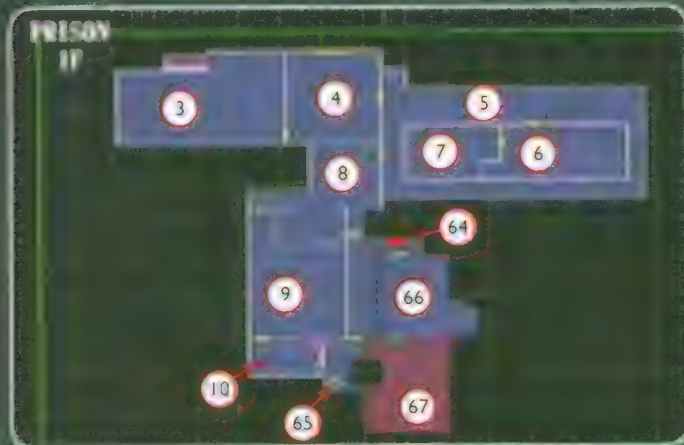
[illegible]





zavorskim čuvarom Rodrigom, sazna-  
ješ da mu nedostaje medicinski lek he-  
mostatik, koji moraš da pronađeš i da  
mu doneseš. Posle razgovora sa njim,

patilo pored leša, municiju za pištolj. Po-  
red prozora se nalazi zombi koji nepre-  
stano lupa, a kada uzmeš municiju za piš-  
tolj, on će da uskoči. Budi oprezan, jer su  
još dvojica oživela. Kada ih  
eliminišeš, na podu ćeš naći  
automatske pištolje M-  
100P. Ako u svom inventa-  
ru nemaš dovoljno mesta za  
njih, iskombinuj herbe. Pre-  
trči sobu (6), pa nastavi da-  
lje dvorištem (5). Došao si  
sa druge strane gde se nala-  
zi kapija od žice koja dvorište  
deli na dva dela. Prodi  
kroz leva vrata i stigao si u  
dvorište (8). Očekuju te tri  
zombija. Nastavi u prostori-  
ju (9) u kojoj se nalaze bez-  
bednosne kutije. Da bi po-



pretraži sobu, sa stola uzmi nož koji  
možeš da koristiš dok ne pronađeš piš-  
tolj, a sa stolice uzmi pakovanje municije  
za pištolj. Ponovo se vrati do zatvorske  
čelije i pokupi zelenu herbu, a zatim prodi  
kroz metalna vrata. U hodniku (2) poku-  
pi traku za usnimavanje i municiju za piš-  
tolj i izadi stepenicama u dvorište (3) gde  
se nalazi zatvorsko groblje. Pokušaj  
nožem da se odbraniš od zombija, a ako  
ti ne krene baš najbolje, pretrči ih i udi u  
dvorište (4). U dvorištu se nalaze dva  
vrata i autobus u plamenu. Usledice ani-  
macija u kojoj se pojavljuje Steve, koji sa



tornja puca na tebe. Posle animacije, do-  
bićeš pištolj M93R, a zatim dođi do auto-  
busa i pored leša potraži municiju za piš-



tolj. Udi u sledeće dvorište (5) u kojem se  
nalazi kućica i popni se na drvenu terasu.  
Na kraju terase, naći ćeš zelenu herbu, a  
potom udi u kucu. U prvoj prostoriji (6)  
ubij tri zombija i iz ormarića uzmi municij-  
u za pištolj, a sa zida mapu zatvora. U isto-  
j prostoriji, videćeš drvene stepenice  
koje vode na viši nivo. Na stolu ćeš naći  
zelenu herbu, a potom udi u sledeću pro-  
storiju (7). Naći ćeš plavu knjigu, a u ku-



dužio dalje u bezbednosne kutije, moraš  
da odložiš sve predmete koji su od meta-  
la, uključujući i upaljač. Na drugom kraju  
se nalazi mašina za kopiranje sa skene-  
rom. Pročitaj instrukcije za skener i  
uključ ga. Pretraži prostoriju i uzmi F.Aid  
spray, BOW gas rounds, flame rounds i  
sve to odloži u drugu bezbednosnu kuti-  
ju, a onda udi u sobu (10). Usledice ani-  
macija u kojoj se ponovo pojavljuje Steve,  
a zatim odlazi. Kroz ta vrata ti ne možeš



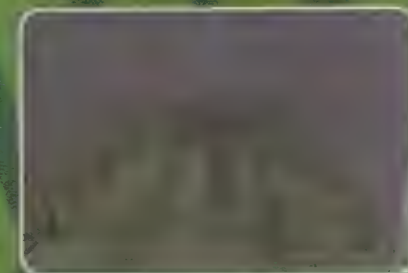
da prođeš, pa zato pretraži sobu. Iz fioke  
ispod kompjutera, uzmi medalju orla, po-  
red mašine uzmi traku, a na zidu aktiviraj  
prekidač, pročitaj faks i vrati se do skene-  
ra u koji treba da ubaciš medalju orla. Vi-  
dećeš da ti nedostaje materijal: TG-01. U  
bezbednosnu kutiju ubaci traku za usni-  
mavanje, pa nastavi do prve iz koje treba  
da uzmeš upaljač, uzije, pištolj i municiju.  
Vrati se u dvorište (8) i dođi do metalnih  
roletni pored kojih se nalazi plavi preki-  
dač. Kada ga aktiviraš, otvoriće se rolet-  
ne, a istovremeno i žičana kapija. Na-  
pašće te ukupno pet zombija. Pucaj u ka-  
nister sa eksplozivom. Kada ih ubiješ, naći  
ćeš aparat za gašenje požara. Prodi kroz  
kavez koji je sada otvoren i pored giljoti-



ne potraži ključić. Videćeš i vrata u koja  
se ubacuje plavi štit da bi se otvorila (pro-  
storija 64). Vrati se u dvorište (5) i ubij  
dva dobermana, a zatim dođi do žičane  
kapije i upotrebi ključić da bi je otvorio i  
na taj način skratio put za kasnije. Protrči  
kroz dvorište (4) i udi na zatvorsko gro-  
blje (3). Pobij zombije i aparatom za gaše-  
nje požara ugasi vatru. Iz zgarista pokupi  
metalni kofer u kome se nalazi materijal  
za kopiranje TG-I, sa instrukcijama. Ko-



fer se otvara pomoću komande (check).  
Vrati se u sobu (9), pa u mašinu za kopi-  
ranje ubaci materijal TG 01. Dobićeš no-  
voformiranu medalju orla. Vrati se u dvo-  
rište (4) i u velika dvokrilna vrata ubaci  
novoformirani medaljon, posle čega se  
vrata otvaraju i oslobađaju prolaz ka mo-  
stu (11). Most je oštećen i na njemu se  
nalazi džip. Pređi preko pomoćnog mo-



stića i uzmi  
municiju iz  
džipa, a zatim  
dve zelene  
herbe. Metal-  
ni sanduk od-  
guraj do vatre  
i na taj način  
si omogućio  
prelaz do me-  
talnih roletni-  
ca koje te vo-  
de do pasaža  
(12). Na vrhu  
te očekuju  
ne k o l i k o





kušaj da ih skineš i tada će da se uključi!



z se zelena herba. Udi u palatu (14), sa







predi preko mosta. Uđi u prostoriju (23) i malim liftom se popni do kontrolne sobe (24) na 2f. Cilj ti je da kranom podigneš kontejner koji ne dozvoljava prolaz. Dok si tu, obidi i prosto-

(27). Na klupici se nalazi crvena herba. (kada je iskombinuješ sa zelenom dobija se maksimalna energija). U telefonskoj govornici se nalaze strelice za samostrel. Uđi u sobu (28), pobij zombije, pa uključi mašinu za fotokopiranje. Iz nje će da izade mapa. Sa desne strane od ulaznih vrata, u uglu ćeš naći zelenu herbu, na

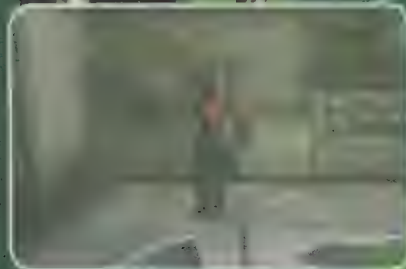
lazi municija za pištolj, a za koju još uvek nemaš lock pick (obijački alat). Dobiceš ga tek kada Rodrigu odneseš hemostatic. Napusti prostoriju, prodi kroz čekaonicu i popni se stepenicama na 2f, koje se nalaze desno od ulaznih vrata. Nalaziš se u hodniku (31) i na vrata koja vode u sobu (45b) ne možeš da uđeš zato što još uvek nemaš bravu. Uđi na levo u sobu (32) u kojoj se vrše eksperimenti, kao i u sobu

(62) koja se otvara uz pomoć elektronske brave unošenjem četvorocifrenog koda koji još uvek nemaš. Na stolu ćeš naći BOW GUN (samostrel) i fajl. Pošto ti je već ponestalo municije, samostrel će ti dobro doći. Sada bi trebalo da imaš 260

## AIRPORT 1F



rije (25) u kojoj se nalazi kontrolni panel za podizanje mosta. Vodeći ka liftu, primetiš da ti nedostaje ručica. Liftom se vrati na 1f i dođi do plave kontrolne table. Aktiviraj je i teretni lift će da se pokrene. Budi oprezan jer na liftu se nalaze i pet zombija. Reši ih se i sa sanduka pokupi biohazard card i strelice za samostrel. Vрати se do podmornice, uđi u nju i prevezi se do čamca (19), a zatim svrati u palatu u sobu za usnimavanje (15). Usnimi se i u sanduk ostavi traku za usnimavanje. Kreni prema lokaciji pasage 12 i skreni desno na novu lokaciju: military training facility u dvorište (26) (vojni objekat za vežbu). Napašće te peromani cry. Napravi



stolu se nalaze strelice za samostrel. Uđi u svlačionicu (27). Albi čuveni zombiji, u dva ormara i parnet i šta p o d k u p i strelice za samostrel. Ormani su odlični, a leš je po-

red ulaznih vrata u saunu (30). Uđi u saunu (30) i pretrči dva zombija, a zatim uđi u vodu i pokreni ventil kojim se zaustavlja voda iz usta lava. U vodi ćeš videti ključić.

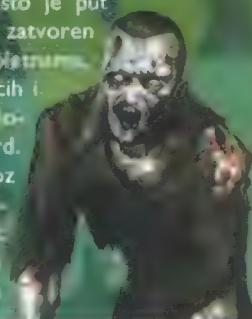


Vрати se u sobu (28). Uđi u drugi deo u kojem se nalazi sef, upotrebi ključić koji si našao u sauni, pa ćeš da dobiješ metalni kofer. (U njemu se nalaze eksplozivne strelice, a kofer se otvara tako što se kombinuju obične i eksplozivne strelice). U ovoj istoj prostoriji videćeš i radni sto na kome se nalazi stona lampa. Na stolu je fioka u kojoj se na-

## MILITARY TRAINING FACILITY 1F



običnih strelica i 10 eksplozivnih, pa zato počni da ih koristiš (samo obične). Napomena: (10 eksplozivnih strelica obavezno čuvaj za borbu sa bossom u avionu). (Tačnije, treba ti ukupno 24). Kreni na traga, odgledaj animaciju i videćeš sliku na kojoj je zapisan kod (o tome ćemo nešto kasnije.). Pošto je put za 2f zatvoren čeličnim roletnama, idi do sledećih i upotrebi biohazard card. Prodi kroz hemotestnu ti hodnik koji vodi do metalne



## AIRPORT 2F

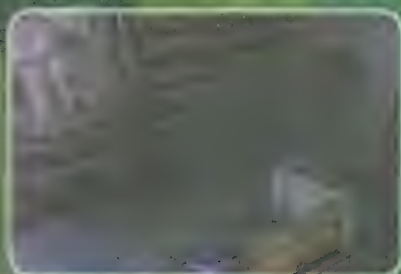




## MILITARY TRAINING FACILITY 2F



roletna da se spusti i nećeš moći da se vratiš nazad. Sada si u dvorištu (33) i kada produžiš napred, uslediće animacija u kojoj te Alfred gađa snajperom, a ti moraš brzo da stigneš do stepenica, posle čega on nestaje. Stepenicama se penješ na terasu (34), koja se nalazi na 2f. Na terasi se nalazi udubljenje u koje ćeš nešto kasnije da ubaciš plavi štit sa orlom. Prodi



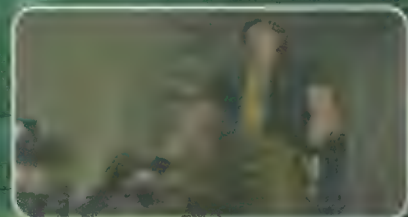
kroz vrata sa oznakom jednoroga i ušao si u hodnik (35). Na kartonskim kutijama ćeš naći dva pakovanja municije za pištolj, a zatim ući na desna vrata u sobu (36). Pretraži je i naći ćeš dve zelene herbe i hemostatik medicinu za Rodriga. U sanduk trenutno odloži eksplozivne strelce, biohazard card, i hemostatik, pa se usnimi. Vraći se u hodnik (35) pa pokušaj da prođeš kroz braon vrata. Tada će da se spuste metalne roletne, a iz zvučnika će da se čuje Alfredov glas, a posle toga ćeš moći da uđeš u prostoriju (37). Na platformi se nalaze automatski pištolji koje treba da uzmeš. Oprezno kreni prema stepenicama - napašće te monstrum sa dugačkim rukama (prvi put ga srećemo u serijalima Resident Evil). Ubij ga i sidi u prostoriju (38) na 1f. Otvoriće se vrata od susedne prostorije i posle ulaska u nju uslediće animacija. Daćeš Stivu uzije u zamenu za lugere. Prostorija (38) je u stvari teretni lift, pregrađen na dva dela koji



se u prostoriji (46) na 1f. Dodi do drvenog sanduka, sa njega pokupi municiju za pištolj, a zatim prodi kroz jednokrilna vrata da bi ušao u hodnik (47). Ubij dva zombija, a zatim uzmi municiju (pored ulaznih vrata). Produži uzanim hodnikom kojim stižeš u sobu (48). U njoj ćeš da pronađeš plavi štit sa orlom. Uzmi ga i ponesi sa sobom. Na velikoj slici ćeš videti pravi izgled sobe koji se dobija tek kad se ubaci slika sa skeletom (kasnije ćemo o tome). Ova soba može da ti koristi i za usnimavanje i zato traku pored mašine



Demo. Stiv ubija svog oca koji je takođe postao zombi. Zajedno sa Stivom nalaziš



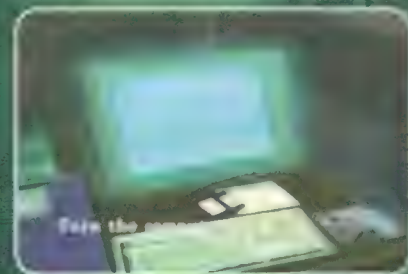
se u prostoriji (46) na 1f. Dodi do drvenog sanduka, sa njega pokupi municiju za pištolj, a zatim prodi kroz jednokrilna vrata da bi ušao u hodnik (47). Ubij dva zombija, a zatim uzmi municiju (pored ulaznih vrata). Produži uzanim hodnikom kojim stižeš u sobu (48). U njoj ćeš da pronađeš plavi štit sa orlom. Uzmi ga i ponesi sa sobom. Na velikoj slici ćeš videti pravi izgled sobe koji se dobija tek kad se ubaci slika sa skeletom (kasnije ćemo o tome). Ova soba može da ti koristi i za usnimavanje i zato traku pored mašine

nemoj da uzimaš, već je ostavi tu. Vraći se do Stiva i prodi kroz dvokrilna vrata koja te vode u dvorište (49), u kome se nalazi Alfredov tenk. Ubij dva



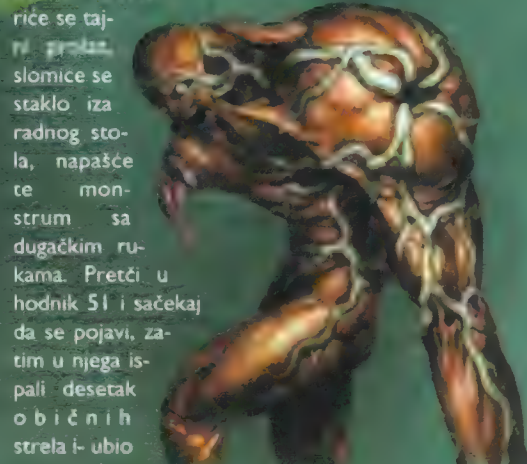
dobermana, pored drvenih kutija, potraži strelce za samostrel, pa prodi kroz mala vrata pored kutija. Potrči kroz dvorište (26) u kojem se još uvek nalazi ogroman crv i izadi na pasaž (12). Kreni prema paladi i na putu do njega napući na dva monstruma sa dugačkim rukama. Ako ih pretrčiš, uhvatićeš pet kugli municije. Uđi u hodnik (14) i videti ćeš da tu stoji pregrana još dva kugle. Uđi još ih u ruke. U sobi za usnimavanje izadi u sanduk i upotrebiš strelac i dobićeš 1000000. A zatim dođi do vrata sa oznakom jednoroga i prodi u sobu (48) na 1f. Dodi do drvenog sanduka, sa njega pokupi municiju za pištolj, a zatim prodi kroz jednokrilna vrata da bi ušao u hodnik (47). Ubij dva zombija, a zatim uzmi municiju (pored ulaznih vrata). Produži uzanim hodnikom kojim stižeš u sobu (48). U njoj ćeš da pronađeš plavi štit sa orlom. Uzmi ga i ponesi sa sobom. Na velikoj slici ćeš videti pravi izgled sobe koji se dobija tek kad se ubaci slika sa skeletom (kasnije ćemo o tome). Ova soba može da ti koristi i za usnimavanje i zato traku pored mašine

dobermana, pored drvenih kutija, potraži strelce za samostrel, pa prodi kroz mala vrata pored kutija. Potrči kroz dvorište (26) u kojem se još uvek nalazi ogroman crv i izadi na pasaž (12). Kreni prema paladi i na putu do njega napući na dva monstruma sa dugačkim rukama. Ako ih pretrčiš, uhvatićeš pet kugli municije. Uđi u hodnik (14) i videti ćeš da tu stoji pregrana još dva kugle. Uđi još ih u ruke. U sobi za usnimavanje izadi u sanduk i upotrebiš strelac i dobićeš 1000000. A zatim dođi do vrata sa oznakom jednoroga i prodi u sobu (48) na 1f. Dodi do drvenog sanduka, sa njega pokupi municiju za pištolj, a zatim prodi kroz jednokrilna vrata da bi ušao u hodnik (47). Ubij dva zombija, a zatim uzmi municiju (pored ulaznih vrata). Produži uzanim hodnikom kojim stižeš u sobu (48). U njoj ćeš da pronađeš plavi štit sa orlom. Uzmi ga i ponesi sa sobom. Na velikoj slici ćeš videti pravi izgled sobe koji se dobija tek kad se ubaci slika sa skeletom (kasnije ćemo o tome). Ova soba može da ti koristi i za usnimavanje i zato traku pored mašine



Ako ne možeš da nađeš rešenje, evo pomoći. U kompjuter unesi sledeću šifru:

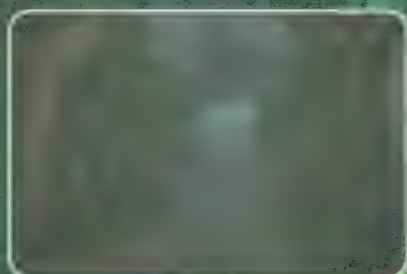
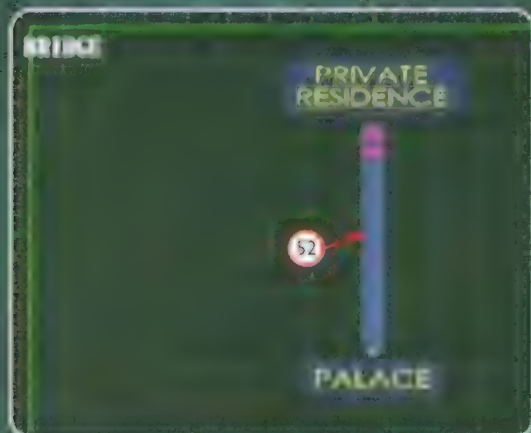
1921. Otvoriće se tajni prolaz, slomice se staklo iza radnog stola, napašće te monstrum sa dugačkim rukama. Pretči u hodnik 51 i sačekaj da se pojavi, zatim u njega isпали desetak običnih streli i ubio



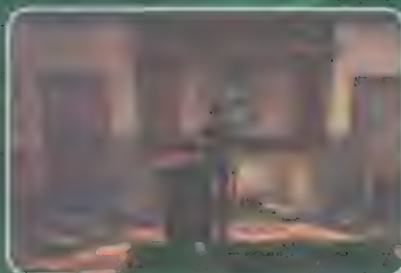
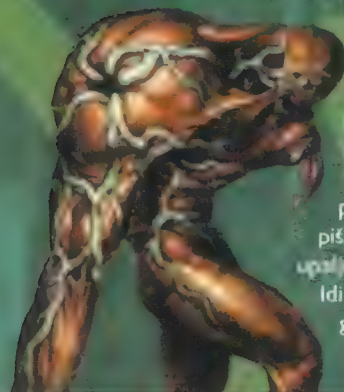




si ga. Prodi kroz sledeća vrata i našao si se na mostu (52). Kada dođeš do stepenica, videćeš zgradu privatne rezidencije Ashford. U dvorištu 53 koje se sastoji iz dva dela, napadaju te dva



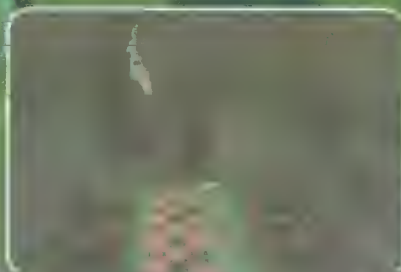
monstruma sa dugačkim rukama. Najbolje bi bilo ako bi uspeo da ih pretrčiš i uđeš u zgradu (54). Usput, na višem nivou se nalazi crvena herba, levo od stepenica. Ustakni u hol agnija (54), videćeš veliki broj slepih miševa i zato upotrebi upaljač. Prodi kroz crvena tapacirana vrata i ući u sobu sa kaminom (55). Odmah samostreljaj miševima, a zatim upali svetlo i gurni vrata u kamin. Sa kaminom pokupi strelicu iz staklene kante, a sa poda municiju za pištolj i izadi u hol sa upaljenim upaljačem. Idi stepenicama na gore do hodnika (56) na 2f i poku-



pi Faid spray i municiju za pištolj. Videćeš druga tapacirana vrata koja te vode u hodnik (57). Posle animacije, uđi u Alexi-inu sobu (58), videćeš muzičku kutiju iz koje dopiru zvuci muzike. Zatvori poklopac kutije i tada će krevet da se podigne i sa njega uzmi silver key. Da bi ponovo otvorio muzičku kutiju, potrebna ti je figura crvenog mrava. Vрати se u hodnik (57) i pronađi zelenu herbu i municiju za pištolj, a zatim uđi u Alfredovu sobu (59). U njoj se nalazi druga muzička kutija za koju ti treba figura plavog mrava i posetnica. Napusti zgradu i seti se monstruma koje



treba da pretrčiš. Produži kroz tajni hodnik sve do sobe za usnimavanje (15). Odloži nepotrebne stvari i preko terase uz pomoć srebrnog ključa uđi u kockarnicu



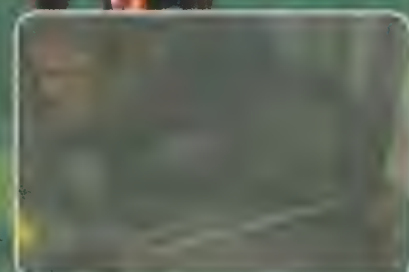
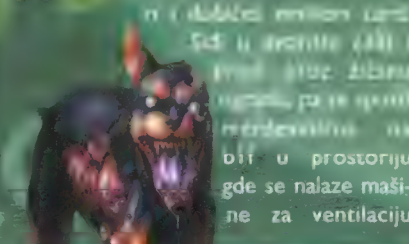
(60). Na stočiću ćeš naći municiju za pištolj, na šanku dve zelene herbe, a na sto-



lu za rulet kofer sa eksplozivnim strelicama. Sidi u hol (14), pa uđi u hodnik (17). Srebrnim ključem otvori novu sobu (61) i u njoj ubij dva monstruma, pa obiđi sobu. Pročitaj fajl, uzmi municiju za pištolj i sa poda drugi plavi štit sa orlom. (jedan se koristi na terasi (34) a drugi kod giljotine (8)). Vрати se u sobu (15) i u sanduk ostavi eksplozivne strelice i drugi štit, a iz njega uzmi hemostatik medicinu. Usni mi se i izadi iz palate i preko pasaža (12) i mosta (11) prodi kroz dvorište (4), za-



tvorsko groblje (3), pa sidi u zatvor (1). Naravno, usput moraš da pobiješ zombije, ili da ih pretrčiš. Rodrigo ti za uzvrat daje lock pick. Vрати se u sobu (15) i iz sanduka uzmi čelični kofer koji se otvara uz pomoć lock picka. Dobićeš još 10 eksplozivnih strelica i sada ih imaš ukupno 10. (ponovo opomena: još uvek nemoj da ih koristiš). Ponovo otvori sanduk i u njega ostavi strelice, a uzmi jedan plavi štit sa orlom i biohazard card, pa se usnimi. Napusti palatu i prodi kroz dvorište (26) u kome se nalazi crv. Pretči ga i uđi u čekaonicu (27), pa vрати u sobu za fotografiranje (28). Lock pickom otključaj fioku na radnom stolu, uzmi municiju za pištolj i izadi u čekaonicu (27), pa upotrebi biohazard card. Čelične roletne će da se podignu i omoguće ti prolaz u dvorište (33) u kojem te očekuju dva dobermana. Kada ih ubiješ, popni se na terasu (34) na 2f i u udubljenje postavi plavi štit sa orlom. Poklopić (a da se otvori i dobićeš municiju za pištolj i silver key. Vрати se u sobu (15) i u sanduk ostavi eksplozivne strelice i drugi štit, a iz njega uzmi hemostatik medicinu. Usni mi se i izadi iz palate i preko pasaža (12) i mosta (11) prodi kroz dvorište (4), za-







(42a). To je u stvari hodnik koji je u sastavu prostorije (42) i čelične šipke se otvaraju emblem card-om. Istom karticom otvori rešetke i u prostoriji (40) i sa poda pokupi granade launcher.

Videćeš i druga vrata koja te spajaju sa sobom (39), ali nemoj da ulaziš u nju jer se nalaze dva Monstruma. Pretraži prostoriju (40) i sa police uzmi municiju za raketni bacač, pa uđi u sobu (41) i iz vitrine uzmi žutu municiju. Na drugoj stalaži je municija za pištolj. Kreni u hodnik sa mostićem (43) i iz lavlje glave uzmi municiju za pištolj, a zatim liftom siđi na (2f) u hodnik (44). Ponovo upotrebi Emblem Card i otvori metalne roletne koje spajaju hodnik sa kontrolnom sobom. Ot-



ključaj i vrata koja te spajaju sa terasom (34). Uzmi ARMY PROOF (drugi šestougaonik) koji se nalazi na kompjuteru, a potom ga aktiviraj. Aktiviraće se alarm za obezbeđenje. Kameran odredi koordinatu XR-009 TP: 036. Na slici sa skeletom



videćeš kod: 1126. Zapamti ga i u sobi pronađi dve zelene herbe. Ubij dva zombija koji su oživeali pa se malim stepenicama popni do monitora koji treperi. Pored stolice uzmi municiju za raketni bacač, pređi preko terase (34), kroz hodnik (35). Karticom Biohazard otvori metalne roletne i uđi u sobu (36). U sanduk stavi

(32) i u elektronsku bravu unesi kod: 1126. Uđi u sobu (62) i prvo sa stola uzmi žutu municiju, a onda sa zida skini sliku sa skeletom. Uslediće demo. Moraš da pre-



trčiš viruse koji su u sobi i da što pre stigneš u čekaonicu (27). Preko terase (34) uđi u hodnik (44) i liftom se spusti na (1f). U hodniku (47) te očekuju dva zombija. Eliminiši ih i postavi sliku sa skeletom na prazno mesto u sobi (48). Pomeriće se zid iza koga je maketa zamka. Priđi joj i uzmi Gold Key. Otključaj desni ormarić i naći ćeš F.Aid Spray. Istim putem se vrati do čekaonice (27), pređi preko terase (34) i uđi u palatu (14). Produži hodnikom (17) do zlatnih vrata i otključaj ih. Soba (63): u njoj se nalaze sedam portreta is-



pod kojih su prekidači. Njih treba da aktiviraš pravilnim redosledom, i to:

- 1) Portret žene koja sedi.
- 2) Muškarac sa dvoje dece.
- 3) Muškarac koji drži šoljicu za čaj.
- 4) Muškarac iza koga se nalazi sat.
- 5) Muškarac koji čita knjigu.
- 6) Muškarac koji drži svećnjak.
- 7) glavna slika.

Kada to završiš, glavna slika će da se

drugi šestougaonik, tih municiju, uđi u palatu (14). Produži hodnikom i hodnik (27) poslednji put upotrebi Biohazard card da bi podigao metalne roletne. Popni se u sobu za

okrene i pojavije se vaza. Iz vaze uzmi figuru Crvenog mrava uz pomoć komande (CHECK). Svrati do sobe (15) i ostavi Crvenog Mrava, a ponesi drugi PLAVI ŠTIT SA ORLOM. Dodji u dvorište (8) (usput se pripazi zombija) i u vrata pored giljotine ubaci PLAVI ŠTIT SA ORLOM. Otvoriće se tajni prolaz, iza koga te čekaju još dva zombija. Čim uđeš u dvorište (64) pucaj u kanister sa eksplozivom, pokupi zelenu herbu i prođi kroz žičanu kapiju u dvorište (65). Pokupi municiju za pištolj, preskoči sanduk kojim su blokirana vrata i izguraj ga. Prođi kroz vrata koja te spajaju sa sobom (10). Idi do sigurnosne kutije za odlaganje (9), pa iz nje uzmi sve i prebaci u sanduk u dvorište (65). Uđi u prostoriju za medicinska ispitivanja (66) i sa kutija pokupi municiju



za pištolj, a iz vitrine F.Aid Spray uzmi za mučenje (67) ubij četiri zombija, pronađi crvenu herbu, municiju za pištolj i otključaj čelični kofar u kome se nalazi dodatak za pištolj. Odmah ga iskombinuj



sa pištoljem i kreni nazad. Budi oprezan, napasće te dva veoma brza zombija. Kada ih ubiješ, od jednog uzmi stakleno oko i stavi ga u statu. Otvoriće se tajni prolaz koji te vodi u hodnik (68). Hodaj polako zbog slepih miševa i usput pokupi zelenu herbu. Još jedna soba za mučenje (69)- u







njoj tri zombija, municija za pištolj i strelice. Sidi stepenicama u sobu sa statuama (70). Dodi do statue koja



drži mač, uzmi ga i tada će vrata da se zatvore i pojaviće se gas. Počećeš da se gušiš i zato moraš brzo da se vratiš do centralne statue i poguraš ručicu sa leve na desnu stranu (smer kazaljke na



satu). Nestaće gas i tada vrati mač u štit. Iskočiće zombi. Ubij ga, uzmi PIANO ROLL i vrati se u palatu u kazino (60). Pazi se zombija u dvorištu (60), kao i u dvorištu (4). Dodi do klavira i u njega stavi PIANO ROLL. Čuće se muzika, a iz slot mašine pokupi figuru PLAVOG MRAVA. Vрати se u sobu (15) i iz sanduka ponesi figuru Crvenog Mrava, snimi poziciju i prodi kroz sobu (50). Na mostu (52), napasće te pet zombija, a u dvorištu (53) dva Monstruma (možeš i da ih pretrčiš), a u holu zamka (54) četiri zombija. U hodniku (57) još četiri zombija. Poseti sobu (58) i u muzičku kutiju stavi figuru CRVENOG MRAVA, a kada se ona otvori, uzmi gramofonsku ploču, pa idi u Alexia's sobu (59). U muzičku kutiju stavi figuru PLAVOG MRAVA i kada se ona



otvori, ubaci u nju ploču. Začue se muzika, a iznad kreveta će da se pojave merdevine koje te vode na (3f) u sobu (71). Pokupi zelenu herbu i VILIN KONJICA. Njega ćeš, pomoću komande (CHECK), da pre-



tvoriš u štapić koji treba da vratiš u usta mrava (slika na zidu). Polazeće se vrteška, spojiće se merdevine i omogućiti da se popneš na (4f) u sobu (72). U sobi pročitaj fajl, pokupi traku i municiju za pištolj. Drveni sanduk odgurnaj do zidne sa staklom, popni se na njega i uzmi knjigu i, na kraju, uzmi i podizanje - vrati šestougaonik AIR FORCE PROOF. Vрати se nazad i tada se nalaziš u sobi (58), a kada kreneš prema vratima pojaviće se Alexia. Odgledaj film, posle koga si u sobi (59). Pokušaj da iz muzičke kutije uzmeš periku, a zatim vidi animaciju. Izadi iz zamka i u dvorištu (53) probaj da pretrčiš tri monstruma, pa nastavi do palate u sobu (15). Iz sanduka uzmi i preostala dva šestougaonika i izadi iz palate. Videćeš Stiva koji te zove da sa njim odeš na dok i udeš u podmornicu. Zajedno stižete na lokaciju AIR-PORT (1f). U sobi (21) ubij tri zombija i kroz leva vrata uđi na platformu (22). Videćeš Stiva koji očekuje da ubaciš u pult sva tri šestougaonika. (redosled ubacivanja nije bitan). Lift će se spustiti do teretnog aviona (73). Uzmi sa poda ručicu, pa se vrati na platformu (22), pa na (23) i odatle malim liftom idi na (2f) u prostoriju (25). Ubaci ručicu u kontrolni pult i aktiviraj je. Most se podiže, pređi preko njega i sada si u prostoriji (74). Na



podu ćeš videti tri leša, dodi do njih i uzmi ključ K-402. Vрати se u prostoriju (23) i otključaj bezbednosna vrata. Naći

PRIVATE  
RESIDENCE  
3f



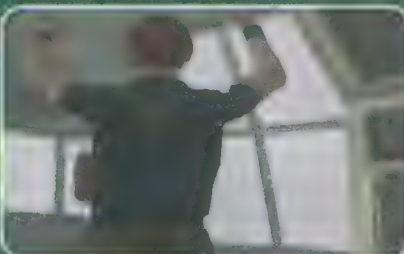
ćeš se u sobi (75) za usnimavanje. Pretraži sobu i uzmi municiju za raketni bacač, municiju za pištolj i dve zelene herbe. Dva metalna sanduka uguraj u lift, pa se obavezno usnimi! Uđi u lift i tada će da se aktivira tajmer za samouništenje. Pre ula-



ska u lift, ponesi raketni bacač i herbe. Teretnim liftom stižeš do dvorišta (26). Crv je još uvek tu, pa brzo otrči do crvenih vrata, kreni prema palati. Pojaviće se



novi BOSS-TYRANT. Da bi ga onespособio, moraš da ispališ desetak granata u njega. Idi na dok (19) i podmornicom se vrati do lokacije AIRPORT. Uđi u avion i odgledaj animaciju. Pored mašine pronađ traku i usnimi se. Sada ti predstoji još jedna teška borba protiv BOSS TYRANT-a koji se očekuje u prištarnici (74). Ako ti se udaljas EKSPLOZIVNE STRELICE (24), iskoristi ih i što brže ispali na njega, a zatim brzo aktiviraj katapult. Kada budeš to uradio, on će ispasti iz aviona. Vрати se do Stiva i odgledaj završnu animaciju koja je ujedno i kraj prvog diska...!





# N-PAL konvertor, SMART II, PAL Booster

... Samo mašta ograničava proizvođače u dodeljivanju imena maloj kutiji koja omogućava prikaz slike sa Sony-jevih PlayStation konzola u boji na televizijskim aparatima koji se koriste u većem delu "dobre stare" Evrope, a tu, gle čuda, spadamo i mi Srbi.

Osnovna namena ove kutijice je pre svega da "prevari" naše televizore tako što im u signal slike na određeno mesto podmetne (kao kakva kukavica) dodatnu informaciju. Ovo podmetanje, stručno rečeno - burst signala frekvence 4.43MHz, natera "elektroniku" u televizoru da preostali deo signala rastumači kao da je originalno poslat signal po PAL standardu.

Poznato je da koliko je para, toliko je i muzike. Tako je i u slučaju PAL Booster-a. Reč je o drugoj bitnoj razlici između PAL i NTSC standarda (od početnog N u nazivu standarda, je i ono N-PAL konvertor) koju ove jeftine naprave nisu u stanju da prevaziđu. Radi se o brzini i broju linija kojima se slika iscrtava na TV ekranu po vertikalnoj osi. Kod NTSC standarda ta frekvencija je 60 Hz, dok je za PAL standard to 50Hz. Ovu razliku nije jednostavno prevazići i uređaji koji rade i ovu korekciju koštaju više nego li naši PlayStation-i i snalako da cena ne opravdava njihovu nabavku. Ovi skupi uređaji, poznati još kao i sistem-konverteri, koriste se u nekim televizijskim studijima gde je često potrebno satelitsku sliku drugih TV standarda snimiti i emitovati u željenom, kod nas PAL, sistemu. Ako je originalni signal već bio po PAL standardu, ova naprava će to ignorisati i bezobzirno utisnuti svoje parče informacije, što kao krajnji rezultat opet daje sliku PAL standarda. A ako je signal po NTSC standardu, "kutijica" će umetnuti na pravo mesto informaciju gde da se nacrtaju boje. Eto razloga da ljudi zaborave da li je neka igra za PAL ili NTSC sistem. Uostalom, to se malo koga tiče do momenta kad ubacimo igru namenjenu građanima u Americi ili Japanu, a slika, iako u boji, "igra" po vertikalnoj osi tako brzo da je nemoguće gledati u ekran. To je tužni deo priče o vertikalnoj frekvenciji. Na žalost, kod naših televizijskih uređaja to je nemoguće korigovati, dok je kod drugih to neprimetno, iako neki čistunci odmah primećuju da je slika nekako "razvučena gore-dole". Neki proizvođači su se striktno držali standarda

na tržište za koje su pravili TV uređaj i tu možemo ili da im sklonimo kapu što su bili dosledni ili da budemo ljuti što nisu bili malo dalekovidiji, te nama manje zagorčavali život. Ipak, to je većim delom, televizori starije proizvodnje koji imaju samo antensku utičnicu kao mogućnost priključenja nekakvog signala. E, tu vam ova kutijica omogućava da sliku dobijete baš preko tog antenskog priključka vašeg televizora.

To je posebna priča. Ukratko, radi se o predajniku izuzetno male snage koji, opet na žalost, radi nestabilno i ne baš na precizno definisanim frekvencama, odnosno TV kanalima, ali "radi posao". Tako je moguće naći N-PAL konvertor istog proizvođača na 11. i 36. kanalu ili PAL - Booster na 3. ili 4. kanalu VHF I područja televizije. Neki primerici su radili na više različitih kanala, pa čak i na više različitih područja, što znači na nedovoljnu filtraciju izlazne jedinice.

Jedna od karakteristika ovih uređaja koja je direktno uslovljena standardima je i nosilac informacije zvuka. Kako su ti "predajnici" izuzetno jeftini u proizvodnji, tako i frekvencija

zvuka, koji čujemo u TV prijemniku, nije baš idealno nameštena. Često pri jačim svetlim bojama, naročito beloj, dolazi do neprijatnog zujanja koje je jedino moguće izbeći otvaranjem metalne kutijice - RF modulatora i nameštanjem te frekvence "na uvo" dok se ne dobije najčistiji zvuk. Uređaji kojim se ovo radi u profesionalnim servisima, nazivaju se spektralnim analizatorima i koštaju više desetina hiljada američkih dolara.

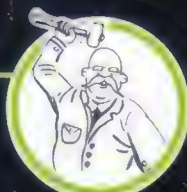
Kao i do sad, malo ćemo da pomognemo oko kvarova. Najčešći kvar je prekid neke od osam žica u kablju i to najčešće vrlo blizu utikača koji se "gura" u konzolu. Manifestacije su različite u zavisnosti koja je od tih žica u prekidu. Ako su u prekidu žice koje prenose signal boje, nedostajace neka od "osnovnih" boja. Ako nema jednog ili oba zvučna kanala, u prekidu su žice koje prenose signal zvuka. Ako je slika nestabilna, onda je verovatno u pitanju žica koja prenosi sinhronizacioni signal. I na kraju, ako uopšte nema slike na očekivanom TV kanalu, u prekidu je neka od žica kojima se uređaj napaja. Dakle, da bi vam uređaj što duže trajao, budite nežni i bez mnogo umotavanja i savijanja kablja. Gotovo je nemoguće otvoriti utikač koji je zatopljen u plastiku, servisirati kontakte i vratiti sve na svoje mesto, a da to bude dovoljno čvrsto i kvalitetno. Ako imate nerava i viška vremena, onda probajte.

Na žalost, cena servisorskog vremena u svetu, pa eto i kod nas, ne opravdava toliko utrošenog vremena za takvu intervenciju. Krajnji ishod je kraćeg veka nego što je bio kod novog uređaja. Zaista je posao za: drž' vodu dok .... Jedno od rešenja, ukoliko vam je istekao garantni rok i nije vam mnogo stalo što N-PAL visi direktno iz konzole, je da se odseče utikač i da se žice u kablju direktno zaleme na odgovarajuća mesta unutar konzole. Često rešenje je i ugradnja samog modula RF modulatora unutar konzole, a da se na prikladno mesto na zadnjoj stranici kutije postavi jedna činč utičnica koja je povezana sa tim RF modulatorom. Tako dobijate konzolu iz koje sa zadnje strane vire samo kabl za struju i antenski kabl koji vodi signal do antenske utičnice u televizoru. Ta dva kablja zajedno, ako se i prekinu, sigurno su višestruko jeftiniji nego ceo N-PAL konvertor.

Možda neko postavi pitanje (koje ne nagradujemo), a šta je sa osnovnom funkcijom N-PAL konvertora da uvek daje sliku po PAL standardu? U nekom od prethodnih brojeva sam već napisao da je konzolu moguće relativno prosto "naterati" da to uvek čini bez ugradnje dodatnih čipova. To pri prodaji, zbog garancije, niko od trgovaca sebi ne želi da priušti, ali

ništa nije nemoguće ukoliko kupac svesno zahteva da se takva modifikacija uradi i odrekne se garancije. Dosadašnja iskustva su pozitivna i otkazivanja nije bilo zbog ove adaptacije. Kod modela SCPH-1002 je potrebno ugraditi dodatni kristal na određeno mesto sa osnovnom rezonujućom frekvencijom od 4.43MHz. Razlog zašto ne dajem detalje o ovom modelu, kao i o drugim modelima, je taj što bi bila potrebna "duplerica" da za svaki tip štampanog kola, a ima ih 7, odjednom objavimo fotografije sa obeleženim mestima gde se vrši spajanje određenog voda na masu štampanog kola. ■

Iskreno Vaš, Majstor Raša



P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi, nećemo da budemo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost za bilo kakvu eventualnu štetu, koju prouzrokuje ne stručnim lemljenjem



drži vodu...





# STROGO POV.



**Croc**



## Izbor nivoa

Ukucaj "PQHPBFDHJB" kao šifru.

## Spec Ops: Stealth Patrol



### Nevidljivost

Ukucaj "ROCKSTAR" kao ime. Zatim, pritisni Start za vreme igre i aktiviraj novu "Invulnerability" opciju.

## Nuclear Strike



### Neograničena municija, šifre nivoa

Ukucaj sledeće kao šifru:

**Neograničena municija, oklop i gorivo**  
"PACKISBACK".

**Neograničena dopuna oružja** - "GOPOSTAL".

**Brža vozila** - "WARPDRIIVE".

**Neograničeni životi** - "LAZARUS".

**Spora misija I**

- "AVENGER". Bez neprijatelja za vreme misije I.

**4 nastavljanja** - "PHOENIX".

**5 nastavljanja** - "WARRIOR".

**Duže letenje**

"MPG" - da letiš na većim razdaljinama bez dopune goriva.

**Recon mod**

- "EAGLEEEYE". Možeš leteti slobodno preko cele mape a da te neprijatelj ne gađa.

**Šifre nivoa**

Nivo	Šifra
1	JUNGLEWAR
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3B	PLUTONIUM
4	PUSAN
5	ARMAGEDDON
Bonus	LIGHTNING

## Dave Mirra Freestyle BMX



### Završi igru

Ukucaj "R6KZBS7LICTQMH" kao šifru.

## 007 Racing



### Maj nejm iz Bond, Ćem Bond

#### Cheat lista

Pritisni Gore, Dole, Levo, Desno na glavnom ekranu.

#### Otključaj sve nivoe

U glavnom meniju drži Dole **LI** dok pritiskaš: X, O, X, O

#### Moćnija kola

Na naslovnom ekranu, pritisni **LI**, **RI**, **Δ**, **O**, **X** veoma brzo. Igra će dobiti zvuk smejanja. Pritisni "START" i idi na "2 Player". Kad biraš kola, "Vantage" kola će ti sad biti dostupna.

## Rayman 2: The Great Escape



### BONUS mapa, čuvanje života

#### Globox Disc pristup (nivo sa više igrača)

U glavnom meniju drži L + R i pritisni B(4).

#### Bonus mapa na kraju svakog nivoa (Raycap)

Pre nego što se pojavi poruka "Access denied", pritisni A, B, X, Y, X, Y.

#### Kaleidoskop teksture

Pritisni Dole, A, Dole, B, A, Y, X(2).

#### Rayman VMS slika

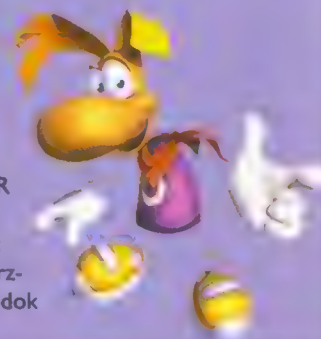
Pritisni Gore, X, Y, Dole, Y, X, Levo, Desno.

#### Tajni prolaz

Pritisni A, B, X, Y, X, Y u Morb\_20 (druga selekcija "pauk" nivoa). Pojaviće se tajni prolaz koji otkriva šifre za varanje za uzimanje energije.

#### Sačuvaj život

Dok igraš pritisakaj R neprekidno u istom ritmu. Napomena: Pokušaj da menjaš brzinu pritiskanja sve dok trik ne proradi.



trikovi



## Mortal Kombat 4



### Sad i nikad više, sve komplet za MK4

#### Cheat meni

Selektuj versus mod i ukucaj 302 213 kao Kombat Kod. Zatim, izadi iz meča i udi u ekran sa opcijama. Posvetli "Versus Screen Enabled" selekciju i drži Block + Run 10 sekundi. Sledeća opcija za varanje će biti dostupna. Napomena: Nije moguće koristiti više opcija za varanje u isto vreme.

#### Završeci

Aktiviraj "Endings" opciju u meniju za varanje. Da bi video kraj određenog lika, startuj igru u arkadnom modu i pobedi samo jednog.

#### Fatalities 1

Aktiviraj "Fatalities 1" opciju u meniju za varanje. Da bi pobedio svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoju prvu smrtonosnost.

#### Fatalities 2

Aktiviraj "Fatalities 2" opciju u meniju za varanje. Da dokrajčiš svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoju drugu smrtonosnost.

#### Nivo smrtnosti

Aktiviraj "Level Fatalities" opciju u meniju za varanje. Da dokrajčiš svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoj nivo smrtnosti.

#### Pogledaj biografije

Unesi "Kombat Theatre" mod, posveti željeni lik i pritisni Block.

#### Menjanje oružja

Aktiviraj treći kostim svog lika da se boriš sa njegovim drugim oružjem.

#### Kombat Kodovi

Unesi jedan od sledećih kodova u versus modu da aktiviraš određenu šifru za varanje. Postoje dve do tri digitalne slike u dnu ekrana. Prva slika je kontrolisana Low Punch-om u svakom box-u, druga Block-om i treća Low Kick-om.

Rezultat	Kod
Pobedi jednim udarcem	123 123
Noob Saibot mod	012 012
Crvena kiša (na Rain nivou)	020 020
Explosive Kombat	050 050
Izvučeno oružje se ne gubi	002 002
Onemogućići bacanja	100 100
Onemogućići max. štetu	010 010
Onemogućići bacanja i max štetu	110 110
Nasumično pojavljivanje oružja	111 111
Startuj sa proizvoljnim oružjem	222 222
Startuj sa izvučenim oružjem	444 444
Mnogo oružja	555 555
Silent Kombat	666 666
Velike glave	321 321
Bori se u Goro's Lair (Spike Pit)	011 011
Bori se u The Well (Scorpion's Stage)	022 022
Bori se u Elder God's (Blue Face)	033 033
Bori se u Tomb Stage	044 044
Bori se u Rain Stage	055 055
Bori se u Snake Stage	066 066
Bori se u Shaolin Temple	101 101
Bori se u Living Forest (živoj šumi)	202 202
Bori se u Zatvoru (Fan Stage)	303 303
Bori se u Ice Pit	313 313

## LOONEY TUNES RACING



## Looney Tunes Racing



### Likovi iz crtaća

#### Na glavnom meniju pritisni:

ACME Factory staza - **L2**, **R1**, **R2**, **Δ**, **O**, Select.  
 Duck Dodgers Speedway staza - **O**, Levo, **□(2)**, **R2**, Select.  
 Forest Speedway staza - **Δ**, **R2**, Levo, **Δ**, **L1**, Select.  
 Garden Speedway staza - **R1**, Desno, Levo, **L1**, **□**, Select.  
 Planet X Speedway staza - **R1**, **□**, **O**, **L2**, **Δ**, Select.  
 Planet Y staza - Desno, Levo, **Δ**, **L2**, **L1**, Select.  
 Wackyland staza - **L1**, **O**, **□**, **R2**, **Δ**, Select.  
 Vozi kao Duck Dodgers - **L2**, **□(2)**, **Δ**, **O**, Select.  
 Vozi kao Evil Scientist - **□**, **O**, **L2**, **R2**, **Δ**, Select.  
 Vozi kao Foghorn Leghorn - Desno(2), **L2**, **□(2)**, Select.  
 Vozi kao Genie - **□**, **L1**, **R1**, **Δ**, **O**, Select.  
 Vozi kao Gossamer - **Δ**, **O**, **R2**, **R1**, **□**, Select.  
 Vozi kao Granny - **O**, **Δ(2)**, **L1**, **R1**, Select.  
 Vozi kao Hector - **Δ**, **L2**, **L1**, **Δ**, **□**, Select.  
 Vozi kao Pepe Le Pew - Levo, Desno, **R1**, **O**, **□**, Select.  
 Vozi kao Rocky - **Δ**, Levo, **R2**, **O(2)**, Select.  
 Vozi kao Sylvester - Levo(2), **L1**, **Δ**, **O**, Select.  
 Vozi kao Yosemite Sam - Levo, Desno, **R2**, **□**, **O**, Select.

## Dave Mirra Freestyle BMX



### Evo malo trikova da ne skršite vrat

#### Igraj kao Slim Jim

Na ekranu za izbor igrača u pro quest modu, pritisni Dole(2), Levo, Desno, Gore(2), **O** Otključaj Slim Jim-a.

#### Svi nivoi

Na ekranu za izbor nivoa u pro quest modu, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, **O**. Otključaj all levels.

#### Sve vrste bicikli

Na ekranu za izbor bajseva u pro quest modu, pritisni Gore, Levo, Gore, Dole, Gore, Desno, Levo, Desno, **O**. Otključaj all bikes. Napomena: Svaki put kad izabereš nov bicikl ovaj kod moraš ponovo da uneseš.

#### Svi stilovi

Na ekranu za izbor stila u pro quest modu, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, **O**. Otključaj all styles. Napomena: Svaki put kad izabereš nov bicikl ovaj kod moraš ponovo da uneseš.

#### Extra poeni

Pre nego što timer stigne do nule, pritisni **X** i bunnyhop dok nisi na rampi. Drži Gore + **X** ili Dole + **X** da nastaviš da skupljaš poene iako je vreme isteklo.





# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

## Tomb Raider: The Last Revelation

### Opet Lara, al na SEGI

#### Neograničena LaserSight municija

Uzmi samostrel ili revolver kombinovano sa LaserSight. Zumiraj i drži L, pa zatim pritisni Start. Dok držiš L selektuj pištolje i pritisni A. Dok držiš L pauziraj igru. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk potezanja pištolja.

## Speedy Gonzales: Aztec Adventure



### Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141



## Army Men: Sarge's Heroes 2



### Opasni plastikanci

#### Nevidljivost

Pauziraj igru i pritisni □, O, **LI**, **RI**.

#### Sva oružja sa puno municije

Pauziraj igru i pritisni □, O, **RI**, **LI**. Unesi ponovo kod da dopuniš municiju.

#### Uniforma od tankog lima

Unesi "TNMN" kao šifru. Napomena: Ovo nije oklop, mada ima sličnosti.

### Šifre nivoa

Nivo	Ime	Šifra
2	Most	FLLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Zamrzivač	CHLLBB
5	Unutrašnji zid	CLSNGN
6	Groblje	DGTHS
7	Zamak	FRNKNSTN
8	Baza	BDBZ
9	Osveta	LBBCK
10	Sto	DSKJB
11	Krevet	GTSLP
12	Plavi grad	SMLLVLL
13	Cashi	CHRG
14	Voz	NTBRT
15	Rakete	RDGLR
16	Bilijarski sto	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

## Tokyo Xtreme Racer 2



### Uvek prvi, što da ne?

Napomena: Ova igra takođe nosi naslov Shutoko Battle 2.

#### Stalno pobeđivanje (japanska verzija)

Posle 3-2-1-Go odbrojavanja, odmah pritisni L + R i otkucaj A na drugom kontroleru.

## Turok 3: Shadow Of Oblivion



### Spisak svih šifri

#### Šifre za varanje

Odaberi "Secrets" opciju iz glavnog menija ili pauziranog ekrana. Unesi jedan od kodova na "Enter New Secret" ekranu. Odaberi "Secrets" opciju i uključi bilo koji željeni kod.

#### Nepobedivost

[Gavran] [Losos] [Orao] [Medved] [Gušter] [Zec]

#### Sva oružja

[Sova] [Medved] [Sova] [Insekt] [Soko] [Sova]

#### Neograničeno municije

[Losos] [Los] [Bik] [Zmija] [Orao] [Losos]

#### Svi ključevi

[Gušter] [Vilin konjic] [Bik] [Medved] [Vuk] [Orao]

#### Warp nivo 1

[Žaba] [Los] [Konj] [Vilin konjic] [Vuk] [Zec]

#### Warp nivo 2

[Sova] [Sova] [Konj] [Los] [Los] [Los]

#### Warp nivo 3

[Sova] [Zec] [Medved] [Insekt] [Žaba] [Kuguar]

#### Warp nivo 4

[Medved] [Konj] [Gavran] [Orao] [Konj] [Kojot]

#### Warp nivo 5

[Medved] [Vilin konjic] [Konj] [Medved] [Žaba] [Los]

#### Mod bez glave

[Gušter] [Los] [Orao] [Sova] [Losos] [Konj]

#### Mod velike glave

[Kuguar] [Vuk] [Zmija] [Zec] [Gušter] [Kojot]

#### Velike ruke i stopala

[Gušter] [Gušter] [Vilin konjic] [Konj] [Gušter] [Kojot]

#### Stick man mod

[Konj] [Orao] [Zmija] [Kuguar] [Insekt] [Losos]

#### Tiny mod

[Žaba] [Žaba] [Losos] [Insekt] [Vuk] [Kuguar]

#### Maneken mod

[Zmija] [Bik] [Zmija] [Žaba] [Medved] [Los]

#### Mod penkala i mastila

[Jaguar] [Konj] [Los] [Riba] [Jaguar] [Soko]

#### Gaspig mod

[Vilin konjic] [Bik] [Zes] [Losos] [Orao] [Gavran]

#### Gouraud senčena grafika

[Gušter] [Losos] [Insekt] [Losos] [Vuk] [Vilin konjic]

#### Menu madness

[Zec] [Sova] [Konj] [Insekt] [Medved] [Medved]

#### Pun pauza ekran

[Zec] [Sova] [Gušter] [Los] [Losos] [Zec]

#### Vidi kredite

[Los] [Los] [Los] [Los] [Los] [Los]



# Syphon Filter

## Syphon Filter

### Pozovite vodoinstalatera

#### Izbor misije

Pauziraj igru, selektuj "Options", posvetli "Select mission" opciju, zatim drži Levo + **R1** + **L1** + Select + **□** + **X** (istovremeno). Za PAL verziju igre, drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **□** + **○** + **X**.

#### Sva oružja i neograničena municija

Pauziraj igru, posvetli "Weapons" opciju, zatim drži Desno + **L2** + **R2** + **○** + **□** + **X** (istovremeno). Napomena: Samo ona oružja koja su inače dostupna na ovom nivou biće selektovana. Za PAL verziju igre, pritisni Select + **L1** + **L2** + **R2** + **○** + **X**.

#### Super municija za Silenced 9mm (North Am. verzija)

Pauziraj igru, posvetli "Silenced 9mm" pod "Weapons" opcijom, zatim drži Levo + **L1** + **R2** + Select + **□** + **X** (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, Gabe će reći "Understood".

#### Expert mod

Na naslovnom ekranu, drži Levo + **L1** + **R2** + Select + **□** + **○** + **X** (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, čućeš izreku "Damn it". Za PAL verziju igre, drži **L1** + **L2** + **R2** + **□** + **○** + **X**.

#### Oslabi neprijatelje

Pauziraj igru, posvetli "Map" opciju, zatim drži Desno + **L2** + **R1** + **X** (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, čućeš smeh. Za PAL verziju igre, drži Desno + **L1** + **R1** + **R2** + **○** + **X**.

## Sonic Shuffle

### Kad ti dosadi, promeni lik

#### Bonus likovi

Uspešno predi mod sa pričom da otključaš likove koji su više živi.

#### Igraj kao Big The Cat

Pokupi sve slike u Sonic-ovoj sobi da otključaš Big The Cat u versus modu.

#### Igraj kao Chao

Pokupi sve slike Knuckles-a u Sonic-ovoj sobi da otključaš Chao u versus modu.

#### Igraj kao E-102 Gamma

Pokupi poslednju sliku Amy-ja u Sonic-ovoj sobi da otključaš E-102 Gamma u versus modu.

#### Igraj kao Super Sonic

Pokupi sve slike Sonic-a u njegovoj sobi da otključaš Super Sonic u versus modu.

## Earthw. Jim: Menace 2 The Galaxy



### Level 6

Unesi sledeću šifru:

ebdnkg  
3bbbbb  
bb3hbl

**STROGO POV.**

## Deathtrap Dungeon

### Izbor nivoa

U glavnom meniju pritisni **L1**, **R1**, **△(2)**, **□**, **○**, **R1**, **L1**. Zatim izvadi sve memorijske kartice iz PlayStation-a i izaberi "Load Game" da selektuješ sve nivoe.

## Army Men



### Šifre nivoa za plastikance

#### Nivo

#### Šifra

Desert: Cactus Flats

Ghost Town

(ništa)

Caution

Granata, Mašinka, Helikopter, Džip

En Route

Džip, Helikopter, Helikopter, Džip

Clean Up

Mašinka, Granata, Mašinka, Granata

Desert: Casa Flats

Enter Town

Mašinka, Helikopter, Džip, Mašinka

To The Bank

Granata, Granata, Helikopter, Helikopter

Stop the Tans

Mašinka, Džip, Mašinka, Helikopter

Tan's HQ

Džip, Džip, Granata, Mašinka

Desert: Winding Canyon

Find that Jeep

Mašinka, Avion, Džip, Helikopter

Clear Patrols

Tenk, Helikopter, Džip, Mašinka

Clear the Radar

Minobacač, Tenk, Helikopter, Džip

Play it Again

Mašinka, Helikopter, Tenk, Minobacač

To the Helipad

Mašinka, Minobacač, Mašinka, Helikopter

Alpine: Winding River

Patrol

Minobacač, Minobacač, Granata, Mašinka

Defense

Helikopter, Granata, Džip, Mašinka

Radar Round Up

Džip, Minobacač, Mašinka, Mašinka

House Call

Helikopter, Džip, Granata, Avion

Movin' On

Avion, Tenk, Minobacač, Džip

Alpine: Prison Camp

Assault Prep

Mašinka, Tenk, Helikopter, Džip

Assault Start

Mašinka, Minobacač, Avion, Minobacač

Destroy Camp

Minobacač, Mašinka, Granata, Minobacač

Escape

Avion, Mašinka, Granata, Mašinka

Alpine: Construction

Secure Region

Minobacač, Avion, Mašinka, Avion

Get the Tank

Helikopter, Džip, Granata, Tenk

Sack the Base

Mašinka, Helikopter, Helikopter, Džip

Final Assault

Minobacač, Helikopter, Mašinka, Džip

Victory

Avion, Tenk, Avion, Mašinka





## 102 Dalmatians: Puppies Rescue



### Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	Kocka, Kost, Kost, Kocka
3	Kocka, Ključ, Kost, Mašina
4	Kocka, Kost, Hrana, Toy
5	Kost, Kocka, Pas, Kost
6	Kost, Kocka, Mašina, Hrana
7	Kost, Kost, Šapa, Pas
8	Kost, Kost, Šapa, Igračka
9	Kost, Igračka, Ključ, Kost
10	Kost, Igračka, Ključ, Kocka
11	Kost, Igračka, Kost, Mašina
12	Kost, Mašina, Kocka, Igračka
13	Kost, Mašina, Igračka, Ključ
14	Kost, Igračka, Šapa, Hrana
15	Kost, Igračka, Igračka, Mašina
16	Kost, Šapa, Igračka, Igračka
17	Igračka, Kost, Ključ, Kost
Bonus 1	Mašina, Kocka, Kocka, Kocka
Bonus 2	Mašina, Kocka, Kocka, Mašina

## Carrier

### Neograničeno T-7 bombi

Većina kutija sa T-7 bombama koje možeš naći kroz celu igru, premestiće bombu koju sadrži, nakon što je pokupiš. Jednostavno otvori kutiju, pokupi bombu, zatvori kutiju, zatim ponovo otvori kutiju i ponovi sve. Napomena: Maksimalno 20 T-7 bombi se mogu pokupiti u isto vreme.

## Mortal Kombat Trilogy

### Biranje nivoa i likova

Za vreme same priče (opisa) pritisni Dole(2), Gore(2), Desno(2), Levo(2). Ako pravilno uneseš šifru, čućeš zvuk. Sada će se credit display promeniti u "Freeplay".

#### Izbor nivoa

Na ekranu za izbor likova posveti Sonya i pritisni Gore + Start za jednog igrača ili Vs mod. Ako pravilno uneseš kod, ekran će se zatresti i začuće se zvuk "boom".

#### Proizvoljan izbor likova

Na ekranu za izbor likova, drži Gore + Start.

## Cannon Spike

### Drugi Cammy-jev kostim

Na ekranu za izbor likova posveti Cammy i pritisni Gore ili Dole.

## Xtreme Sports

### Skriveni kurs

Selektuj Himalaya stazu na lakšoj težini igranja. Uđi u "skeleton" tunel i okreni se da pratiš drugi put sa leve stranet. Pokupi medaljon da otključaš skriveni ATV kurs.

## Sea Dogs



### Budi strašni gusar uz malu pomoć

#### Kodovi za varanje

Dok si na moru, pritisni [Ctrl] + Z, zatim unesi jednu od sledećih šifara da aktiviraš odgovarajući cheat:

#### REZULTAT

Popravljen brod, kompletna posada;

odgovarajuće odelo

Extra iskustvo

Extra novac

Extra šteta

Bez štete

Pritisni [Ctrl] + F da slobodno

pomeraš kameru

Pritisni [Keypad 0] da pucaš iz kamere

Pritisni [Ctrl] + L da teleportuješ brod

na lokaciju kamere

#### KOD ZA VARANJE

have life

expu me

deneg day

get me magic

make screen shots

now i flying

fire from camera

teleport

## Crash Team Racing

### Stara ali legendarna

#### Ako pravilno uneseš kod čućeš zvuk.

U glavnom meniju drži **L** + **R** i pritisni sledeće:

#### Scrapbook

Gore(2), Dole, Desno(2), Levo, Desno, Δ, Desno.

#### Bonus staze

Desno(2), Levo, Δ, Desno, Dole(2) da otključaš turbo stazu i tri bonus arene.

#### Vozi kao Papu Papu

Levo, Δ, Desno, Dole, Desno, O, Levo(2), Dole.

#### Vozi kao Komodo Joe

Dole, O, Levo(2), Δ, Desno, Dole.

#### Vozi kao Pinstripe - Levo, Desno, Δ, Dole, Desno, Dole.

Nevidljivost - Gore(2), Dole, Desno(2), Gore.

#### Uvek uzmi nevidljivi paket

Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Desno.

#### Neograničene maske

Levo, Δ, Desno, Levo, O, Desno, Dole(2).

#### Neograničeno bombi

Δ, Desno, Dole, Desno, Gore, Δ, Levo.

#### Neograničeno Wumpa Fruit -

Dole, Desno(2), Dole(2).

#### Super turbo prigušivači - Δ, Desno(2), O, Levo.

Prikaz turbo kauntera - Δ, Dole(2), O, Gore.





## Ko je luđi od martovskog zeca?

### Kodovi za varanje

Zaglavi "Console" prozor u "Game Options" pod "Settings" selekcijom. Zatim dok igraš, pritisni ~ i unesi jednu od sledećih šifara da aktiviraš odgovarajuću funkciju za varanje:

### REZULTAT

Toggle božanski mod  
Toggle neseckajući mod  
Sva oružja  
Sva oružja i popunjena municija  
Nivo sa energijom  
Pogled iz prvog lica  
Vraćanje u početni položaj  
Onesposobi neprijatelja AI  
Toggle frame rate display  
Izbor nivoa  
Skupljanje obeleženih predmeta

### KOD ZA VARANJE

god  
noclip  
wuss  
give all  
health [1-100]  
cg\_cameradist -45  
cg\_cameradist 128  
notarget  
fps [0 or 1]  
map [map name]  
give [item name]

### Nazivi mapa

Upotrebi jednu od sledećih vrednosti sa "map [map name]" kodom:

centipede1	garden4	keep	tower1
centipede2	grounds1	pandemonium	tower2
facade	grounds2	potears1	tower3
fortress1	gvillage	potears2	utemple
fortress2	hedge1	potears3	wchess1
funhouse	hedge2	qlair	wchess2
garden1	hedge3	rchess	wforest
garden2	jlair1	skool1	
garden3	jlair2	skool2	

### Nazivi predmeta

Upotrebi jednu od sledećih vrednosti sa "give [item name]" kodom:

knife.tik	w_jacks.tik
_cards.tik	w_blunderbuss.tik
_mallet.tik	w_demondice.tik
_jackbomb.tik	w_ragebox.tik
eyestaff.tik	w_watch.tik
cewand.tik	

## AeroWings

### Egzibicije i BONUS (poznato zvuči) opcije

Napomena: Ova igra nosi takođe nosi naslov Aero Dancing: Featuring Blue Impulse.

### Šifra (severno-američka verzija)

Na "Press Start" ekranu, pritisni L + R. Ako pravilno uneseš šifru, čućeš "Ok Good". Tako će "Exhibition" mod, svi nivoi, avioni, uključujući "dolphin" i "buggy" i mnogi drugi biti otključani.

### Egzibicioni mod

Uspešno završi svih 20 Blue Impulse misija. Tako će "Exhibition" mod, koji sadrži nove manevre koji ranije nisu postojali, biti otključan.

### Bonus opcije

Ukucaj "TASCAS" kao ime. Zatim, izaberi "Special" selekciju u meniju sa opcijama da pristupiš "HUD", "Cockpit" i "Player Assist" opcijama.

## Test Drive 6

### Deco, jel volite brzu vožnju

Da aktiviraš trik, upiši sledeće umesto imena:

Sva kola - "DFGY".  
Sve staze - "ERERTH".  
Sve brze staze - "CVCVBM".  
Bez brzih staza - "OCVCVBM".  
Kratke staze - "QTFHYF".  
\$6,000,000 - "AKJGQ".  
Sva takmičenja - "OPIOP".  
Bez takmičenja - "OPOIOP".  
Isključi čekpointe - "FFOEMIT".  
Uključi čekpointe - "NOEMIT".  
Stop The Bomber mode - "RFGTR".



## U PRODAJI JE TRIK BROJ 2 VODIČI

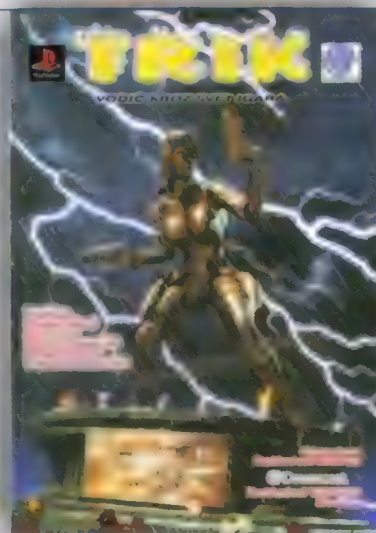
na 150 strana

- 100 SONY

- 50 DREAMCAST

**PORUDZBINE NA TELEFONE**  
**011/400-845, 4889-042**

SYPHON FILTER 2  
MEDAL OF HONOR  
TOMORROW NEVER DIES  
DINO CRISIS  
MISSION IMPOSSIBLE  
URBAN CHAOS  
RESIDENT EVIL NEMESIS  
RESIDENT EVIL VERONICA  
SHENMUE







# Dan kada sam ostao sam...

brate, u kom si fazonu?



Zašto te nikada više neću videti?  
Zašto nikada više neću imati onaj isti  
osmeh na usnama? Zašto  
još ne mogu da te zaboravim?  
...uzdah...

Znam da mi još dugo vremena  
nećeš napuštati um, maštu, da će  
većina mojih misli biti upućena tebi, da ću  
te sanjati iz noći u noć,  
željan slika koje si mi ulivala u  
maštu, inspiracije koju si mi  
predstavljala.

Uz tebe sam provodio najlepše momente  
svoga života, stalno sam se  
trudio da te zadovoljim onoliko koliko  
si ti zadovoljila mene! Čemu?  
Da ti vratim, da i ti pokušaš da  
osetiš toplinu koju sam ja osećao.

Imala si mnogo mašte, umela si  
da me odneseš daleko, da me nateras da zaboravim na sve.  
Šta da radim sada kada te više nema? ...dramska pauza...

Šta da radim u ovim teškim vremenima i kako da se postavim  
među ludacima? Vidim da mi ne preostaje ništa drugo, osim da se  
posvetim besomučnom radu, kako ne bih preterano razmišljao o tebi.  
Ali kad bolje razmislim, shvatim da si ti imala veze sa mojim radom,  
da se moj rad delimično zasnivao na tebi, jedina moja. ...depresivna stanka...

Znao sam za tebe još od prvih dana svoga života, mogu  
ćak i da se usudim da kažem da smo odrastali zajedno.  
Tvoj izgled i tvoji "periferijali" su iz godine u godinu  
izgledali sve punije, sve savršenije. Priče koje si mi  
pričala su iz godine u godinu bivale lepše, bogatije, življe,  
jače su pobuđivale moju pažnju. Neke su bile tužne,  
tragične, banalne, nezanimljive, ali su zato mnoge predstavljale  
mala remek-dela. I sada uzdrhtim kada se setim  
tvoje primamljive spoljašnjosti, tvojih glatkih oblina.  
Želeo sam te onda, želim te i sada, jedina moja, ni sama  
ne možeš shvatiti koliko će mi nedostajati vreme koje sam sa tobom proveo.  
Ni sada ne mogu samog sebe da ubedim da te više nema, ne želim to da prihvatim...  
**NEĆU TO DA PRIHVATIM!!!**

Ali...ali... kako da se borim protiv surove realnosti, spozna  
je da ću ostati lišen tvoga prisustva, svih lepih stvari koje si mi  
darovala? ...tužni jecaji i ridanje...

Besciljno lutam Kalemegdanom, setim se koliko smo puta  
bili zajedno, na mini golfu, na Tašu, sajmu, voleo sam večeri koje  
sam provodio uz tebe, nežno dodirujući i pritiskajući tvoje  
glatko telo, a sada, sada sam samo bleđa senka, olupina,  
nešto što više ne podseća na čoveka. Osećam se kao senka,  
tih i neprisutan, slab kao malo dete, osećam da mi lađe tonu,  
napušta me

sreća, sve mi ovce vukovi izjedoše. ...deprimirajući momenat  
ispunjen samosažaljenjem...

Sve mi... sve mi, deluje nekako sivo, bezlično, neprirodno,  
kada razmislim i shvatim da će uskoro i uspomena na tebe početi da  
bledi.

...nesiguran momenat lažne nade...

A možda... možda ti nisi potpuno nestala iz mog života.  
Možda si samo poprimila neki drugi oblik egzistencije, možda si  
"pala pod patronat" nekog drugog, nekog koji te je preteo samo zbog  
ličnog interesa, zbog sticanja koristi. "On" će se truditi da te promeni,  
da ti da drugo ime, drugi lik, drugi oblik, ali ti ćeš uvek biti i ostati  
ti, jedna i jedina, na momente neponovljiva i konstantno originalna.  
Na momente si mi delovala bestelesno, mislio sam: "Kako nešto tako  
malo, može da apsolutno i kompletno zadovolji nekoga, da ga spase  
usamljenosti, da ga odvede negde daleko, izvan domaćaja očajne  
surove realnosti?", u tim momentima nisam shvatao čaroliju koju si  
bacila na mene, obuzimajući me celog i kompletno.

Istina je da si i druge zadovoljavala poput mene, ali sada shvatam  
koliko je to bilo nesebično od tebe. Shvatam i kako nikada nisam morao  
da budem ljubomoran na tebe, znala si koliko mi značiš i to si cenila,  
a ja sam shvatao da nikada nećeš pripadati samo meni. Bio sam srećan  
što sam znao da si nas sve volela, ispunjavala naše želje, a da ni za  
trenutak nisi pomišljala isključivo na sebe ili svoje blagostanje.  
Zato sada mislim da sam te voleo mnogo više no što sam ti priznavao,  
samo će mi time biti teže da te zaboravim.

...ponovna depresija prouzrokovana očajanjem i bolom...

**A KAKO SADA BEZ TEBE, GDE DA IDEM, ŠTA DA RADIM???**  
Niko ne može da mi odgovori na pitanja, nikome nije stalo do toga  
kako se ja osećam, vidim samo tamu, ne vidi se više svetlost na kraju  
tunela, pacovi napuštaju lađu koja tone...

Da nisam tolika kukavica, samom bi sebi život oduzeo, samo kad bih  
smeo, ali nažalost, ne smem, to je protivno mojim uverenjima i  
stremljenjima. Voleo bih samo da se nađe neko ko je u stanju da me  
uteši...

Danas sam, ophrvan bolom, otišao u moj omiljeni net kafe,  
pokušao sam da se malo zabavim sa ljudima, da zaboravim na šok  
koji je izazvala vest o tvom preranom odlasku u legendu... Da,  
baš u legen





Možda ću nekako naučiti da živim bez tebe, ali sada razumem koliko to ne želim, koliko bi mi to bilo mrsko. Smatram da bi samo prestanak svih mojih vitalnih funkcija uspeo da mi podari momenat spokoja i utehe, možda bih te našao tamo negde, "opaljenu" suncem na nebeskim pašnjacima, gde veliki Manitu sedi i puši svoju veliku lulu, smejući se malim ljudima.



...tužni ridaj iz koga se može zaključiti da je nara-  
tora prošla volja za životom...



Ovaj teks je posvećen fabrici "interaktivnih snova" koja je prestala da postoji. Nikada neću zaboraviti tužno jutro, kada me je moj urednik obavestio šta se tačno dogodilo, kada me je komšinica povratila veštačkim disanjem usta-na-usta (što je bio veoma bitan događaj u mom životu, a ko zna komšinicu, može samo da mi zavidi ili pljuke pod prozor) i kada se jedna zvezda na nebu ugasila. Ko zna koliko je mališana uživalo uz "segine" igre i programe, jer je samo jedno vreme obeležila konzola SMDII. Cenim da je sve ostalo upravo postalo istorija...

**SLAVA JOJ!**

*P.S. Niste valjda stvarno mislili da bih zbog neke žene samome sebi život oduzeo?*

AUTOR: DANIL O. DUB	GLUMICA, IDA	NEPROFESI- ONALAC	VREMENSKI ROK	NAJPOZNATIJI PLASTIČNI VOJNIK IZ VIDEO IGARA	VLADAR, STA- REŠINA U SRBIJI ZA VRE- ME TURAKA	FRANCUSKI AUTOMOBIL	OBIM	SLIKA (LAT)	VRSTA SIRA	<b>bojnik</b>	IZRAĐIVAČ MAKETA	POZNATA NAMČO-vo RPG AVANTUR	
ROMANIZIRAN SARAJEVO	A					P O				MLADEN DELIC	M D		
SRPSKA		M					DEO NAMESTAJA	O <sup>2</sup>	R	M	A	R	
POSREDOVNIK POSREDOVANJE POSREDOVANJE POSREDOVANJE	A			5	Ž	NIJE DEBELA TONA	T	A	N	K	A		
POSREDOVNIK POSREDOVANJE	I T		ATOM ISTOG HEMIJSKOG ELEMENTA ZAMOR		3	O T				EMANUEL GAJBEL	E G	4	
POSREDOVNIK POSREDOVANJE	e						JEDNAKO	I	S	T	O		
POSREDOVNIK POSREDOVANJE	R						OSOLJEN	L					
POSREDOVNIK POSREDOVANJE							TEMPERATURA	T		RATNO VAŽ- DUHOPILOV: FUDBALER, ZOAO	R V		
POSREDOVNIK POSREDOVANJE	S	REOMIR DRVENI SUD, KACA	R	UMETNOST POKRETNIH SLIKA	AMPER	GRČKO SLOVO	INTER- PLAY-ovo IGRA	GREŠKA (LAT)	GLUMICA, ZADOKA	URANJENI			
POSREDOVNIK POSREDOVANJE	A B		AMERIČKI STOČAR VRSTA, PASMINA	1	A						LITAR VRSTA KONJSKOG HODA	L	
POSREDOVNIK POSREDOVANJE					ODRAN ČOVEK 1. IZ. VOKAL								
POSREDOVNIK POSREDOVANJE						VAGA NORVEŠKA		K	A	N	T	A	R
POSREDOVNIK POSREDOVANJE							TENISER, MARSELO	6					DUH GAMES

?	1	2	3	4	5	6
			o	G		

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAK 32,  
11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

**Memorijsku karticu je dobio:** Aleksandar Bogdanović, Subotica  
**CD po izboru su dobili:** Marko Aleksić, Velika Plana • Dejan Grgić, Irig • Damir Marić, Risan • Slobodan Grujić, Vojka • Marko Milićev, JNA 88 Starčevo  
**Kalendare su dobili:** Miloš Janjić, Zrenjanin • Nikola Trkulja, Sombor • Marko Anđelković, Vranje • Miljan Sikimić, Smederevo • Sretko Milojević, Kosovska Mitrovica  
**Časopis Bonus su dobili:** Darko Đuričić, Valjevo • Petar Pavlić, Petrovaradin • Miloš Stojanović, selo Miljević • Ivan Tijardović, Beograd • Stefan Luković, Čačak





# pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

## NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM!

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje)

## TOMB RAIDER 2

✉ Slađana Pavlov

Pitanje: U drugom delu Tomb Raidera na početku upadnem u rupu u kojoj me napada tigar. Kako izaći iz te rupe?!

## TOMB RAIDER 2 IPET

✉ Imam jedan problem.

U Tomb Raideru 2 (4 nivo, Opera house), uđem u prostoriju sa ventilatorima, uzmem ključ i prođem kroz ventilacioni hodnik. Svugde su ventilatori koji me uvek ubiju. Kako da izađem i za šta je zeleni čip koji pokupim? Unapred zahvalan,

Ranko, Bačka Topola

## PARASITE EVE II

✉ Ako može neko da mi pomogne u igri Parasite eve II, u Neo Arci kojim redosledom treba gaziti kamenje na piramidi. (disk II)

Pozdrav od Bora iz Bara

## SPYRO 2

✉ Zamolio bi vas nešto:

Pošto sam pre nekoliko dana kupio igricu Spyro 2 i ne mogu da pređem deo kada Spyro mora da oslobodi pticu.

Petrović Dejan, Pančevo

## COVERT OPS

✉ Šta sad?

Zaglavio sam se u igrici Covert Ops: Nuclear Dawn u sobi gde se nalaze ćerka i žena Francuskog ambasadora u 13. vagonu, 2. sprat ne mogu da

provalim šifru za ta vrata (1 disk), i zaglavio sam se u igri Final fantasy IX. Na 3 disku "Kuja" mi otme "Eiko" i ja posle ne mogu da pobegnem iz njegovog zamka.

Spasić Danijel, Pančevo

## SPEC OPS 2

✉ Zdravo,

A sada malo o meni: U igri Spec Ops 2 došao sam do table u kojoj treba neutralisati kamion sa velikim raketa. Postavim eksploziv i ništa. Samo mi je preostalo "drugovi pomagajteeeee!!!"

Jakovljević Goran, Banja Luka

## GALERIANS I VERONICA

✉ Hi,

Za frenda Boba Podgoričanina i igru Galerians, igru sam prešao odavno, a ako je to u hotelu, koliko se sećam u podrum se ulazi kad ubiješ kraljicu koja se nalazi na jednom od splavova u praznoj sobi sa mrljama po zidu i vratima koja ne mogu otvoriti (ali nisam siguran). Za D felon imaš objašnjenje koje se nalazi neđe na početku igre.

R.E. code Veronica, jedno pitanje, kada ste u ulozi Krisa Redfilda šta treba uraditi sa zlatnim pištoljem (Luger replika) koji se nalazi u zaključanoj fioci u sobi pored hangara sa avionom jer do kraja igre nigde ga nisam iskoristio?????

Psiho, Bar

## VERSAILLES

✉ Pozdrav,

Trenutno imam veliki problem u rješavanju igre Versailles. Stigao sam do 4. nivoa i zaglavio se u prostoriji sa pismom na latinskom jeziku. Pismo sadrži sledeći tekst: Felix fortuna divinum exploratum actuit. Šta uraditi sa ovim pismom i kako nastaviti igru dalje?

Renato Grgurević, Boka Kotorska

## MEDIEVIL I

✉ Za igricu MediEvil I u nivou The Asylum grounds ne mogu da rešim drugu zagonetku.

I ako neko ima šifru da Lara bude ko od majke rođena u bilo kom delu, neka pomogne.

Marko Đuričić, Beograd

## FEAR EFFECT

✉ Iako sam pročitao rešenje igrice

Fear Effect, ne znam kako da na 3. disku namamim stražara da se oklizne preko ulja.

Daniel Divjaković, Sombor  
Lako, "Sada si zarobljen u oštavi i moraš da pronađeš ulje i vaz. Prvo polomi vaz. Da bi privukao stražarevu pažnju, zatim prosipi ulje na kockastu rešetku i navuci stražara da pređe preko nje." Da bi on prešao preko rešetke potrebno je da se krećeš po prostoriji, a on će ići za tobom. Kad staneš iza rešetke, on će pokušati da pređe preko nje da bi došao do tebe.

Redakcija

## RESIDENT EVIL 3

✉ Mučim se u igrici Resident Evil 3

kod PC verzije i stigao sam do crva uz pomoć "Bonusa", ali problem je što nemam nijedan sprej, pa pankrnem. Ako neko zna neku šifru, neka mi pomogne. Dobro bi mi došla besmrtnost.

A sad da pomognem Bojanu Karabaševiću u igri TR4. Kada pređeš most, ispred tebe se jednostavno nalazi ivica na koju možeš da se popneš. Kada se popneš, samo prati put ka brdu i doći ćeš do poznate oblasti. Nipošto ne ulazi u vodu jer moraš sve ispočetka.

Aleksandar Mađarev, Zrenjanin

## TOMB RAIDER 5

✉ U broju 10 čitalac iz Zaječara

je pitao za Tomb Raider 5. Kao prvo, kada otvoriš vratanca u podu, slobodno se spusti u kuhinju. Ako primeetiš, videćeš kuvara kako nešto kuva. Koristi dugme za šetanje (prvo siđi sa šporeta što tiše) i polako pođi iza kuvarovih leđa. Pritisni dugme za akciju i u inventaru će se pojaviti pajser, potvrdi i uživaj. Od njega ćeš dobiti jedan ključ koji otvara jedna od dvoje vrata, a iza vrata te čekaju pištolji tako da u ovom nivou nema više šunjanja. I mali savet za tebe: u ovom delu i u delu Hi Tech zgrada štedi energiju a posebno municiju u Hi Tech zgradama.

Za uzvrat pitam, da li neko zna kako se otvaraju vrata u igrici RE3 koja se nalaze nešto malo dalje od ulaza u bar? Na mapi su ona od početka zaključana. To je u gornjem gradu nešto malo dalje od glavnog ulaza u bar (onog što je zaključan sa druge strane).

Mađarev Aleksandar, Zrenjanin

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom

Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Menjam N64 sa 2 džojstika i memorijskom karticom za SONY

Tel: 064/13-13-240

Menjam CD-ove za Play Station

tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC

tel. 011/755-426

Zamena diskova za SONY PLAYSTATION. Ogroman Izbor.

Tel: 064/111-06-56

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža,

adaptermom i lajt plejerom za polovan i očuvan Nintendo 64 sa 2 džojstika i 1 kertridžom.

Aleksandar - Tel: 011/643-100

Menjam Game Boy pocket za walkman sa tranzistorom

Predrag, Tel: 011/397 08 38

Menjam kertridže za N64

tel. 025/33-590

Menjam vokmen za Game Boy.

Aleksandar, tel. 011/32 22 042

Prodajem aparat za kopiranje kertridža na diskete za MEGA DRIVE II i SNES sa preko 300 igara.

Tel. 063-226-201



# H A N S O L 9 1 0 A

Veličina dijagonale katodne cevi: 19"  
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch  
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz  
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz  
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz  
Plug & Play kompatibilan pod Windowsom  
Hansol 910 A je najprodavaniji  
monitor u Engleskoj.  
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!



# games!

 **Hansol**

**699.-**





# Dreamcast™

samo **370<sup>0</sup>**



## O čemu ste samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takode, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maileve, dopisivati se u "pričalicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



**Video memorijska kartica**



**Dodatni kontroler**



**Shock 2 Racing Wheel**



**Pump Action pištolj**



**Samba De Amigo kontroleri (zvečke)**

## Vaši snovi već postaju java!



**Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160,

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

**Centar:** Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue